№ 7 (55)
июль 2004 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestormedia.com





Неторопливость, непринужденность и неповторимость геймплея, отлично продуманный сюжет – вот основные козыри Thief 3.

THIEF
DEADLY SHADOWS

Tom Clancy's
SPLINTER CELL 3

Расскажу я вам сказку о героях и воинах, о победах и поражениях, о замках и халупах, о траве и мураве – в общем, обо всем том, что вы уже давным-давно знаете, два раза уже видели и будете видеть и третий раз...

Warlords Battlecry 3

SUFFERING

Ждать SC3 осталось совсем недолго. Если разработчики сдержат свое слово, если работа не будет прервана из-за досадных природных катаклизмов, если злобные хакеры не похитят треть, а то и половину программного кода, если разгневанные жители Северной Кореи не подадут в суд, то новое свидание с Сэмом Фишером состоится уже на рождество 2004 года. Ну что ж, осталось скрестить пальцы и показывать языки хмурым консольщикам, поскольку UbiSoft осчастливит их этой игрой намного позже гордых PC'шников.

# НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

## РЕЛИЗЫ

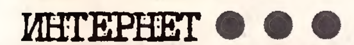
За жарким, в прямом и переносном смысле, маем последовал спокойный (даже слишком) июнь: интересных событий было не слишком много, так что и тонн новостей не ждите. Но во что-то ведь играли в июне? Верно, играли. Только новоявленный **Soldner: Secret Wars** (см. обзор Leviafan-а на стр. 11) не оправдал ожиданий, **The Suffering** оказался действительно ужасным (не в плане геймплея, а в целом — см. обзор Lockust-а на стр. 19), **Warlords Battlecry III** (читайте про них на стр. 18) также произвели не лучшее впечатление, разве что **Thief III: Deadly Shadows** (стр. 16-17) да **True Crime: Streets of L.A.** (стр. 14) оказались на уровне. Что ж, на безрыбье...

По правде сказать, непонятно, в какие свежие проекты играть летом — похоже, придется вспоминать старое-доброе. Все более или менее громкие релизы перенесены, из потенциально интересных игр — разве что продолжатель традиций классической 3D-RTS, **Ground Control 2: Operation Exodus** (должна уже появиться в магазинах), новый квест про "колобков" — **Братья Пилоты: Обратная сторона Земли**, аддон **Spellforce: The Breath of Winter** да забавное "черте-что" под названием **Chaos League**.

**Doom III** 14 июня, конечно же, не вышел — еще есть время на апгрейд. Теперь в игровых кругах мусолится очередной срок начала продаж — 3 августа. Хотя если долгожданный Doom и к тому времени не выйдет, то на QuakeCon 12-14 августа iD-овцы уж наверняка поведают свету правду о сроках.

Дата выхода **Half-Life 2** столь же туманна — то клятвенно обещают "летом", то шушукаются в кулуарах насчет октября, но официально дату релиза все равно не называют.

По информации из неофициальных (но заслуживающих доверия) источников, **Космических рейнджеров 2** придется подождать еще месяц-другой: игра только-только ушла на тестирование в 1С, и хорошо, если отправится "на золото" в августе-сентябре... В общем, можно со спокойной душой уезжать из города или проходить по n-му разу старые хиты.



## ИНТЕРНЕТ

Очередная RTS по Второй Мировой **Axis & Allies** от Atari/Timegate обзавелась сайтом: http://www.atari.com/axisandalliesrts/. Содержимое стандартно: скриншоты, краткая информация об игре, форум, обои и трейлеры. Интересующиеся — welcome!

Российский издатель **The Fall**, компания Руссобит-М, недавно закончила работы по введению в строй русскоязычной версии официального сайта грядущей амбициозной RPG от Silver Style Entertainment — http://www.the-fall.com/ru/.

Открылся и официальный сайт аддона к **Massive Assault** — **Massive Assault: Phantom Renaissance** по адресу http://www.phantomrenaissance.com/, а EA запустила страничку новой части бессмертного спортивного сериала: NHL 2005 ищите по адресу http://www.easports.com/games/nhl2005/home.jsp.

Eidos Interactive же разродилась новой версией официального сайта **Championship Manager 5** — http://www.championshipmanager.co.uk/.

*You Are Empty*

*Massive Assault: Phantom Renaissance*

## Произведения Лукьяненко: играем и смотрим

Не так давно появилась достоверная информация о том, что по серии произведений "Императоры иллюзий" известного российского фантаста С. Лукьяненко будет создана RPG. Давно, вроде, разговоры ходили, а тут — серьезно договорились (правда, ни издателя, ни разработчика С.Л. пока не называет — неужели опять МиСТ лэнд?). Кстати, названия рас и планет, которые в книге взяты из легендарного Master of Orion, будут изменены. Будем держать вас в курсе событий относительно этого любопытного проекта. А восьмого июля в России состоится премьера фильма "Ночной дозор" (http://dozorfilm.ru/film.html) по одноименной книге С. Лукьяненко. Это первый подобный проект в истории современного российского кинематографа. Несмотря на некоторые расхождения сюжетной линии фильма с книгой, все должно быть подано грамотно, ибо сюжет писал сам Сергей Лукьяненко (подробности — в онлайновом дневнике писателя, http://www.livejournal.com/users/ doctor_livsy/). Уже посмотревшие отзываются положительно — ждем "Дневного" и "Сумеречного" дозоров. Любопытно, что различными компаниями закуплены права на экранизацию большинства крупных произведений писателя, а работа над сценарием "Лабиринта отражений" уже практически завершена.

## JA3 и Disciples3: «Сделано в России»!

Думаю, блистательную классическую тактическую серию Jagged Alliance и отличную пошаговую стратегию Disciples никому представлять не надо? Вот и славно. Так вот, для любителей этих игр у меня есть две новости: хорошая и любопытная. Хорошая: и Jagged Alliance 3, и Disciples 3 уже в разработке. Любопытная: правообладатель (Strategy First) поручил заняться разработкой российской студии "МиСТ лэнд", известной игрокам по неоднозначным играм "Код доступа: Рай" и "Власть закона". Потянет ли московская студия два столь серьезных проекта? Смогут ли они тягаться с российской же Бригадой Е5 и необъявленными еще Heroes of Might and Magic V (интересно, кто же их разрабатывает;)? Кроме того, "МиСТ лэнд" займется переводом Jagged Alliance 2: Unfinished Business на трехмерные рельсы — проект будет называться Jagged Alliance 3D. Что ж, остается лишь пожелать успехов разработчикам и надеяться на лучшее. Пока никакой информации об этих играх, включая сроки выхода, не было оглашено.

## WoW! Вливайся!

В тот момент, когда вы будете читать эти строки, на http://www.blizzard.co.uk/ должна начаться регистрация пользователей для закрытого бета-тестирования "эпической" MMORPG — World of Warcraft (http://www.worldofwarcraft.com/, http://www.blizzard.com/wow). Регистрация продлится три недели, а затем около месяца Blizzard будет отбирать примерно 10.000 счастливчиков для участия в тестировании. Первая фаза начнется, ориентировочно, в сентябре, затем подоспеют остальные, а закончится процесс обкатки новой онлайновой вселенной масштабным "открытым" бета-тестированием. Ожидается, что в нем примет участие огромное (по сравнению с закрытыми фазами) количество игроков. К слову, за океаном тестирование уже несколько месяцев идет полным ходом — даже многие русскоговорящие игроки ухитрились попасть в армию счастливых американских бета-тестеров. Отзывы, понятное дело, восхищенные... Неизвестно, позволит ли Blizzard принять участие в европейской фазе тестирования России и странам СНГ, но, думаю, счастья попытать все равно стоит.

## АНОНСЫ

Игроки со стажем наверняка помнят такие любопытнейшие проекты как **Creatures 1-2**. Эдакие "непростые" компьютерные тамагочи, где игроку выпадает возможность вырастить и воспитать забавных милых существ — норнов, научив их жить в полном опасностей (грязных гренделей, например) мире Альбии. После банкротства разработчиков Creature Labs серия попала в рачительные руки Gameware Development. Теперь "норновская эпопея" пополнится двумя новыми проектами **Creatures: Exodus** (Creatures на огромном космическом корабле) и **Creatures: Village** (римейк Creatures 1), а первые две серии будут переизданы под названием **Creatures: The Albian Years**. Игры будут выполнены в полном 2D и должны появиться на прилавках до конца лета.

THQ и Climax Entertainment поведали миру о разработке третьей части известного мотосимулятора, **MotoGP 3**. Игра, по заверениям пиарщиков, появится в третьем квартале 2005-го на PC/Xbox и будет обладать прямо-таки сногсшибательно-фотореалистичной графикой.

Издательская фирма Enlight Software подписала договор с MercuryStream Entertainment на издание нового фантастичного приключенческого шутера "с элементами" — **Scrapland** (http://scrapland.mercurysteam.com/). Действо разворачивается на планете Scrapland в городе Chimera. В шкуре обладающего уникальными возможностями робота D-Tritus игрок сможет исследовать огромный механистический мегаполис. Добавить к сказанному пока особенно и нечего, кроме того, что продюсером будет небезызвестный American McGee, а релиз на PC/Xbox произойдет в четвертом квартале этого года.

Autumn Moon Entertainment, молодая студия, основанная бывшими квестоделами из LucasArts, анонсировала первый проект — **A Vampyre Story**. Игра явит собой рисованную адвенчуру в духе классических квестов LucasArts (только персонажи будут трехмерными, а-ля Syberia). "Вампирская история" повествует про очаровательную девушку Мону де ля Фет, мечтавшую стать звездой оперы. Но мечты разрушил вампир Барон Шрауди фон Кифер, который, влюбившись в девушку по самые кончики клыков, увез ее в свой замок и там обратил в вампиршу... После долгих лет заточения Мона решает убежать из замка барона и попытаться реализовать старую мечту — добиться успеха в опере. "История о вампирше" должна появиться в продаже накануне Хэлоуина 2005 года (ночь на 1 ноября) на Xbox и PC. Если, конечно, ребята из AME найдут издателя.

People Can Fly вместе с DreamCatcher Interactive анонсировали add-on к недавнему качественному мясному шутеру — **Painkiller: Battle Out of Hell**, в который войдет десяток дополнительных миссий, карты и модели для мультиплеера, новое оригинальное оружие... Выход [illegible]мой, подробности — по мер[illegible]ступления.

**D-day**, тактическая RTS от венгерской Digital Reality (**Haegemonia, Desert Rats vs. Afrika Korps**), представит вниманию игроков целых 12 миссий в северной Франции времен Второй мировой: от высадки на печально известном Omaha Beach до освобождения Нормандии в 1944. Многопользовательский режим позволит 8 игрокам сразиться на 12 различных картах в 3 режимах. Движок будет доработан — трава нынче будет в полном 3D (представляю, как это будет выглядеть и как — тормозить)... Много всякого приятного, как всегда, прочат, но как оно будет на деле — узнаем уже через месяц, в августе.

**Stranger** — таково предварительное название 3D RPS ("ро[illegible]ой стратегии") в фэнтэзийном [illegible]е, разделенном на подземную и наземную ("светлую" и "темную") части. Каждая — со своим "населением", своими квестами и т.д. Управляя командой, состоящей из героев (очевидно, как обычно, магов и воинов) и наемников, вы сможете исследовать необычный мир игры. Разработкой занимается компания Fireglow (**"Противостояние"**), релиз — в декабре 2004.

Сатурн-Плюс и Бука продолжают радовать любителей отечественных мультяшных квестов: пятой части приключений В.И. Чапаева и Петьки — быть! Действие **"Петька 5: Конец игры"** совершенно сумасшедшим образом разворачивается в деревне Гадюкино (герои оказываются втянутыми в некий сверхсекретный метафизический проект). Жаждущим дознаться подробностей и разобраться в хитросплетениях сюжета рекомендую подождать до этой зимы.

Горячие испанские парни из Pyro Studios продолжают бессовестно эксплуатировать старую идею Commandos: встречайте **Commandos Strike Force**, тактический FPS с бравыми коммандос в главной роли (Шпион, Снайпер и Зеленый Берет). Похоже, миссии станут более "стрелятельными" и менее "думательными" (к этому все и шло), пусть даже и с намеком на нелинейность. Дата выхода игры пока не объявлена, но доподлинно известно, что кроме PC-геймеров в приключениях коммандос смогут поучаствовать и владельцы PS2/Xbox.

## ДАЙДЖЕСТ

☑ Права на экранизацию книги Тома Клэнси (Tom Clancy) Rainbow Six, по которой была позже создана игра, недавно приобрел известный режиссер Джон Ву. Тем не менее, о дате начала съемок и тем более о появлении фильма на экранах говорить пока рано.

☑ Брэнд **The Four Horseman of the Apocalypse** выкупила компания Four Horsemen Entertainment L.L.C. и теперь планирует выпустить по серии комикс и даже сделать игру для PS2/Xbox.

☑ 22 июня культовой серии **Quake** от id Software стукнуло восемь лет! За это время из готического экшена "Q" превратился в яркий мультиплеерный шутер, но хуже не стал ни на йоту. Что ж, поздравляем игру и родителей, с нетерпением ожидая **Quake IV**!

☑ ФБР провела в разных странах аресты преступников, причастных к краже исходных кодов **Half-Life 2** прошлой осенью. Valve отмечает, что значительную помощь в поимке и локализации воришек оказало геймерское онлайн-сообщество Valve, глубоко возмущенное кражей исходников, повлекшей перенос даты выхода игры. Обнаружить злодеев удалось сравнительно быстро, остальное время было потрачено на сбор доказательств. Похоже, провинившимся товарищам грозит серьезное наказание.

☑ Нашелся издатель для продолжения **The Longest Journey** — в Европе, Австралии и Новой Зеландии **Dreamfall** издаст малоизвестная контора Micro Application. В Северной/Южной Америке и Азии паблишингом займется сам разработчик — Funcom.

☑ Atari сообщила измененные даты выхода своих многообещающих продуктов: **Axis & Allies** и **RollerCoaster Tycoon 3** поступят в продажу 5 ноября, чуть позже — 19 ноября — выйдут **Sid Meier's Pirates!**, а релиз **Driv3r** состоится в четвертом квартале сего года. Cenega Publishing сообщила, что продолжение **UFO: Aftermath**, тактическая стратегия **UFO: Aftershock** появится в продаже примерно через 12 месяцев, т.е. в третьем квартале 2005 года.

☑ Еще одна MMORPG отправилась на свалку истории: Climax Development и Games Workshop сообщили о закрытии проекта **Warhammer Online**.

☑ Компания "Новый диск" издаст в России новую амбициозную RTS **Imperial Glory** от создателей **Commandos** и **Praetorians**, Pyro Studios. Точная дата выхода локализованной версии неизвестна, ну, а в мире **Imperial Glory** начнет продаваться в первом квартале 2005.

☑ Сайт eToychest опубликовал (http://etoychest.org/content.php?article.76) любопытную десятку лучших консольных и компьютерных RPG за все время существования жанра. На первом месте — **Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant**, второе за **Planescape: Torment**, на третьем — **Final Fantasy VI**. Остальные места распределились между **Deus Ex**, **Chronotrigger**, **Fallout**, **Pool of Radiance**, **Tales of the Unknown, Volume 1: The Bard`s Tale**, **Quest for Glory 2: Trial by Fire** и **Wasteland** соответственно. Нужно отметить, что все без исключения игры, как минимум, "качественные". К ознакомлению, особенно — любителям жанра, крайне рекомендуются.

☑ По сети расползлись многочисленные слухи о начале разработки **Command & Conquer 3: Tiberian Twilight** (основанные, правда, на одном скриншоте и мини-интервью сотрудника EALA). Жаль только, что Westwood больше нет — понадеемся, что талантливый разработчик у EA (EA Los Angeles) для столь ответственной миссии найдется.

☑ Vivendi Universal Games за лето планирует уволить 350 сотрудников из нынешнего штата в 900 человек. Очевидно, что все надежды компании теперь связаны с грядущими **World of Warcraft** (американский релиз — в конце года) и **Half-Life 2**.

☑ Мастер-диск с **Gates of Troy**, полновесным набором миссий для **Spartan** от Slitherine Strategies, недавно был похищен случайным неизвестным на обратном пути от тиражирующего завода к офису компании для финального подтверждения. Самое забавное, что игра теперь выйдет на неделю раньше запланированного срока — завод переместил заказ в начало очереди для компенсации разработчикам морального ущерба.

☑ Lucas Arts сообщает, что шутер **Star Wars: Republic Commando** (по нему, кстати, этой осенью в Штатах выйдет книжка) и RPG **Knights of the Old Republic 2** перенесены на зиму — только вот какого года?.. Хочется верить, что таки 2004-го.

☑ Серия **Grand Theft Auto**, хвастается Take-Two Interactive, разошлась по миру суммарным тиражом (все части, для всех платформ) более 30 миллионов экземпляров (!!!).

☑ Небезызвестный отец M&M, Джон ван Канегем (Jon van Caneghem), ушел работать в NCSoft (**Lineage**, **Lineage 2**, **City of Heroes**, **Guild Wars**) на позицию продюсера одного из не анонсированных проектов. Кстати, там же сейчас работает и Ричард Гэрриот.

☑ Боно (U2) и экс-президент EA Джон Рицителлo (John Riccitiello) основали медиакомпанию Elevation Partners. Похоже, на рынке игровых издателей — пополнение. Подождем дальнейших новостей от новоявленного игрока.

☑ Interplay, как оказалось, не умерла окончательно, а продолжает агонизировать — несмотря на то, что ее акции все еще котируются на бирже, офис компании опечатан, ключевые разработчики разбежались, а оставшийся персонал месяцами не получает зарплату. Хоть умерла бы достойно, слышишь, Interplay? (а не распространяла глупости про MMORPG по мотивам **Fallout**) Глупо сопротивляться неизбежному! Кстати, экс-владелец Interplay, французская Titus Interactive (паблишер **Carmageddon**, **Worms World Party**, **Prehistorik 1-2**), тоже приказала долго жить, признав банкротство, — теперь лисенок с ее логотипа показывает язык незадачливым кредиторам.

*Scrapland*

## НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

### FarCry

***Разработчик:*** *CryTech*
***Локализатор:*** *Бука*

Я думаю, что если любого геймера разбудить среди ночи и спросить: "Какой самый высокотехнологичный шутер?", то он без запинки оттарапорит: "FarCry, ваше благородие!" и будет на 100% прав. Так уж вышло, что нежданно-негаданно первый проект многострадальной немецкой студии (вспомним истории с полицейскими налетами на головной офис CryTech) с замысловатым названием FarCry стал настоящим откровением в жанре FPS, с какой стороны ни посмотри. Но с графической он смотрится особо сильно. Мало того! Наступающим патчем обещают к движку приварить мифические и доселе невиданные пиксельные шейдеры 3.0 (в срочном порядке начинаем собирать денежку на флагманские видеоакселераторы GeForce 6800 Ultra и Radeon X800 XT)! Так что это еще под вопросом, смогут ли потенциальные хиты Doom3 и HalfLife2 переплюнуть FarCry в плане технологичных наворотов.

Движок игры — Cry Engine — оказался весьма мил с системными требованиями, позволяя более чем сносно играть на машинах из категории "ниже среднего". Сюжет своей масштабностью напоминает, как ни странно, знаменитый Unreal, слившийся с культовым Half-Life. В общем, если вы еще не играли в эту игру и всерьез подумываете над приобретением шутера, который позволит вам с удовольствием провести недельку-другую, то берите — не сомневайтесь. Осталось лишь определиться с вопросом: стоит ли лицензия того, чтобы ее взять.

Компания "Бука" известна в первую очередь тем, что является, наверное, единственным локализатором, который делает только качественные и профессиональные русификации иностранных игр. И FarCry не стал исключением из правил. Текст переведен замечательно, шрифт подобран в точности такой же, каким он был в оригинальной версии игры. Особо хочется отметить озвучивание персонажей, которое выполнено на превосходном уровне: тут вам и хорошая работа актеров, и качественные диалоги, реализованные с истинно русским колоритом, пусть и с небольшими вкраплениями ненормативной лексики. Благодаря работе компании "Бука" местами возникает ощущение, что играешь в новую игру, но по тем же мотивам и на том же движке.

А вот с технической точки зрения локализация выдает порой забавные глюки, которые до этого в оригинальной английской версии 1.0 на моей машине не наблюдались (локализованная версия заранее пропатчена до 1.1). Так, у меня пропали красивые тени, появилось раздражающее мигание пулевых ранений на телах наемников и монстров, водоросли в воде оказались заключены в нежно-голубые кубические образования... На других машинах, которые более чем соответствуют системным требованиям, наблюдаются атипические тормоза даже на минимальных настройках. Хотя, возможно, все это как раз и обусловлено последним патчем.

**Оценка локализации: 9**



### Сломанный меч 3. Спящий дракон

***Разработчик:*** *Runtime Revolution Ltd.*
***Локализатор:*** *1С*

Третья часть знаменитого квестового сериала про "сломанный меч" оправдала все ожидания, которые так трепетно возлагали на нее поклонники. Она не стала очередной штамповкой, привнеся массу новых элементов; она обрела трехмерность, приятно порадовав красивыми пейзажами и плавной анимацией; она удивила динамичностью, так не характерной для своего степенного жанра; она не потеряла своего очарования, подарив, пусть местами и наивный, но очень качественный сюжет... В общем, всем поклонникам квестов — ознакомиться и пройти в обязательном порядке!

А вот к локализации есть претензии, а точнее — к невыразительной и неуместной игре актеров. Часто подобное возникает из-за того, что они читают текст, не принимая во внимание, что именно разворачивается на экране. Также "порадовало", что часто голос компьютерного персонажа не соответствует его характеру. Так, подчиненные говорят гораздо более уверенным и волевым тоном, чем начальники, из-за чего, если не смотреть на творящееся на экране действо, возникает странное ощущение абсурдности происходящего. Кроме того, замечено, что голос не успевает за движением губ и продолжает звучать даже тогда, когда диалог уже несколько секунд как закончен.

Шрифты и текст переведены хорошо, но это не спасает положения. Атмосфера игры рушится и человек, до этого игравший в англоязычную версию, вряд ли найдет русскую приемлемой для того, чтобы оставить ее в коллекции.

**Оценка локализации: 5**

### Мерседес. Мировые гонки

***Разработчик:*** *TDK Mediactive. Inc.*
***Локализатор:*** *1С*

К сожалению, обзор этой игры не проскальзывал на страницах нашей газеты. Как оказалось — зря. За вызывающим скепсис названием и невыразительными скриншотами скрываются хорошие, нет, замечательные гонки, за которыми можно с удовольствием провести недельку-другую, а то и навсегда (по крайней мере, до выхода второй части) поселить на жестком диске.

В "Мировых гонках" нам предоставляется соблазнительная возможность погонять на сотне с хвостиком всевозможных моделей Мерседесов, как уже представленных на рынке, так и еще находящихся в состоянии "прототипов". Огромное количество гоночных трасс для выяснения отношений, замечательно реализованные погодные эффекты, отличная графика, неплохая, хоть и не совершенная физика, возможность карьерного роста и... свобода. Вы не поверите, но здесь разрешается полностью забыть про гонку, плюнуть на соревнования и поехать колесить по окрестностям, скриншоты которых могут неплохо украсить рабочий стол.

Если вам когда-либо нравился Porsche Unleashed, то "Мировые гонки" вам понравятся еще больше, поскольку, если судить здраво, достойного продолжателя этой бесподобной игры до сих пор еще представлено не было. А вот локализовать в игре практически нечего... Меню да небольшие сообщения — вот и все, над чем пришлось поработать. Надо ли говорить, что здесь сложно допустить оплошность? "1С" и не допустила. Красивый шрифт, качественный и понятный перевод надписей, пункты меню занимают положенное им место и не вылезают за отведенные им границы. В общем и целом — хорошо.

Единственный недостаток заключается в том, что по умолчанию все звуковые настройки выставлены на ноль, т.е. при первом запуске игры вообще ничего не слышно. Я с таким сталкиваюсь впервые и, честно говоря, не могу дать ответа, зачем это было сделано.

**Оценка локализации: 8**

### Пустынные крысы против корпуса «Африка»

***Разработчик:*** *Digital Reality*
***Локализатор:*** *1С*

Вот за таким странным названием скрывается RTS с большим потенциалом. Пусть здесь вы и не увидите революционных идей, но грамотная реализация "уже пройденного" превращает эту игру в маленькую жемчужину на дне неспокойного моря стратегических игр.

По механике игра немного напоминает "Блицкриг", только в полном и потрясающе красивом 3D. Планирование военных действий начинается еще до начала миссии, когда нам приходится выбирать боевые единицы для дальнейшего уничтожения часто превосходящих сил противника. Сами боевые действия на удивление техничны и правдоподобны: приходится заниматься грамотной расстановкой воинов и посылать разведчиков, чтобы те пронюхали, что же замышляет наш электронный противник. Для любителей сингла имеется необычная в своем исполнении кампания, которая тянет нас по местам боевой славы павших героев и предоставляет возможность этими самыми героями поуправлять, переписывая их биографию заново.

Digital Reality создала на самом деле качественную и добротную стратегию, почти без изъянов, которая, вне всякого сомнения, понравится стратегоманам.

Русифицированием игры занималась уже упоминаемая мной и глубоко уважаемая компания Nival, которая смогла за небольшой период сделать маленькое чудо и превратить некогда зарубежный продукт в наш, родной.

Все надписи в видеороликах заменены на аналогичные русские названия. Меню, брифинги, описание характеристик юнитов переведены на приемлемом уровне. Озвучка, правда, слегка подкачала, но, в целом, неплохо. Отдельное спасибо следует сказать за то, что немцев не переводили... Игра про вторую мировую без ласкающей слух немецкой речи — не игра.

**Оценка локализации: 9**

Lockust

# НАША ПОЧТА

*Они кумиры молодежи,*
*по ним сходят с ума,*
*У них должна быть*
*куча денег и другого дерьма.*
*Они прекрасные артисты,*
*они всем хороши,*
*У них должно быть*
*все на свете — кроме души...*

***Русские рокеры о т.н. "попсе"***

Сегодня в традиционном предисловии хочется поговорить о "попсе" в жизни. Ведь, согласитесь, девятый вал массовой культуры захлестывает: мы смотрим одинаково глупые фильмы, читаем одинаково стандартные книги, слушаем одинаково дурацкую музыку, играем в одинаково бездушные игры — одинаково, одинаково, одинаково... Но ведь спрос рождает предложение, и поэтому лишь мы (плюс, в некоторой степени, предыдущее поколение), молодые, виноваты в том, что "попса" во всех проявлениях доминирует над вечным, истинным, прекрасным. Верно говорят, что бороться надо не с самими "попсовыми" певцами/режиссерами/писателями, а со всеобщей культурной недоразвитостью. Когда у большинства отсутствуют идеалы, идеи и цели, а голова на плечах если и есть, то думать не приучена, воздействие на эту человекомассу успешно идет самыми примитивными методами — давлением на инстинкты. Это мы наблюдаем и на эстраде, и в кино, и даже в книгах/играх.

Многие занимают весьма удобную жизненную позицию — быть "как все". Они как все учатся (если учатся), как все развлекаются, отдыхают как все, и как все счастливы. Счастливы в своем неразрывном единении с "серым целым". На них-то и ориентируется "попса" — лично я определяю ее как исключительно коммерческий продукт, направленный, в основном, на потакание низменным инстинктам толпы. В то же время, на мой взгляд, "массовость" не обязательно значит "попсовость". Например, в какой-либо качественной массовой игре кто-то найдет лишь "классное мочилово", а другие будут восторгаться глубиной сюжета и детальной проработкой характеров персонажей.

Кроме принимающих и отвергающих "попсу", существует также иная категория людей, подчеркнуто демонстрирующих протест массовости. Они слушают/играют/читают/смотрят лишь особое, не похожее на "обычное". В то же время, это "другое" — не обязательно хорошее. А главное, стоит только большинству обратить внимание на предметы интереса нонконформистов, как те сразу же резко забудут увлечения и найдут новые, еще более "элитарные". Для них важно лишь выделиться, показать свою нестандартность. Но на деле же они мало чем отличаются от массы — одни ориентируются на собственные инстинкты/интересы, а другие пытаются демонстративно противопоставить им себя.

Хотя сказать однозначно, кто прав, а кто нет, на деле трудно: помним, что "миллионы леммингов не могут ошибаться". С другой стороны, "если большинство ошибается, то по-крупному"... Полагаю, что в любом случае нужно думать своей головой. Сформировать собственный вкус, оценив признанные шедевры в той или иной сфере, а затем ориентироваться, в основном, на него. И главное — оставаться человеком разумным, а не превращаться в примитивную машину для удовольствий, потребляющую "то, чё дают". Научиться отличать искусственно-коммерческое от настоящего, прекрасного. И, возможно, тогда мир станет чуть лучше. Искреннее. Добрее... То, каким будет мир завтра, зависит от сегодняшних детей, но какими они вырастут под влиянием нынешних цинично-жестоких игр? Об этом размышлял Lockust в статье "Неправильные игры" ("ВР"'06 2004), вызвавшей сильнейший резонанс. Обсуждение темы насилия и жестокости в играх — ключевая тема этой подборки писем:

**[ PIXEL**
**<gurnik_a@mail.ru> ]**

*Привет, Никки. Зря тебя так тов. Касперович про "пять копеек" — прикольно ведь! Твой голос помеж строк — это как зеркало социума, т.е. как обозрение того, как твое мнение воспринято общественностью.*

На роль "всей общественности" никак не гожусь, разве что скромно выступаю в качестве ее небольшой язвительно-рассудительной части ;).

*Это как стиль "нашей почты", своеобразная фишка. Газета, лишившись этих строк, понесла бы большую утрату. Предлагаю авторам писем делать пометки, что они не против комментирования. Я лично за!*

Повторюсь: тому, кто категорически ПРОТИВ моих комментариев внутри письма, нужно обязательно это указывать.

*Я не совсем согласен с камрадом Lockust-ом насчет его статьи о недетских играх (вообще я являюсь поклонником его творчества). По-моему, это надуманная проблема. В истории криминалистики, да и в истории страны хватает случаев массовых проявлений жестокости. Взять хотя бы тот же самый фашизм и коммунизм. И те и другие строили концентрационные лагеря. Что, деятелей этих режимов специально на "DAS WINDOWS" начала двадцатого века заставляли играть в суперзлобный тетрис "Построй концлагерь"? Или, наверное, те, кто шли раскулачивать, выполняли продразверстку, выгружали людей на Колыме в палатки при морозе, специально играли в зверскую версию Симов: "Душите контру"?! А может, так и было? Гитлера, Сталина, этих суперзлодеев XX века, сердобольные пришельцы на машине времени специально свозили в будущее поиграть в манхант и гта. Вы, может, знаете, что убийцы, совершившие неоднократные убийства, душевно привязывались к мышкам, паучкам, котятам, а начальствовавшие коммунофашисты (начальники концлагерей, их смотрители) были людьми в домашней обстановке мягкими, с той самой немецкой сентиментальностью. Они, изморДовывавшие своих заключенных, доводившие людей до голодной гибели (Ремарк "Искра жизни", Солженицын "Архипелаг ГУЛАГ", поэзия Евтушенко), если держали кроликов, то из-за внутренней деликатности просто не могли их убить, освежевать поручали слугам.*

Ты все верно сказал, что корни зла, его первопричина — явно не в играх (кино и т.д.), но дело-то в другом. Я понял, что статьей Lockust просто хотел привлечь внимание родителей (и продавцов, и будущих родителей) к проблеме необоснованной жестокости в играх. И только! Многие же почему-то восприняли материал как крестовый поход против GTA, Postal, Manhunt и иже с ними...

*А как быть с природной агрессией, если я по натуре гуманист, моралист и почти пацифист с удовольствием в свое время посидел за Postal-ом.*

Вот и вся разница: ты формировался не под активным влиянием реалистичных и жестоких компьютерных игр, и воспринимаешь виртуальный мир именно как виртуальный мир, развлечение, забаву. Взрослый и адекватный человек может играть во что угодно — на здоровье. Но вот как воспримет такие игры ребенок, как "почти настоящая" жестокость повлияет на детскую психику — неизвестно. И я бы с ней все-таки шутить не стал;-/

*Я, в реале никогда не инициирующий драку, всеми возможными средствами старающийся ее избежать, с удовольствием мимоходом сыграю в футбол отрубленной головушкой. Заштопав не одно животное (я ветеринар по профессии), столько раз прокурировав заживление ран, зная, что такое спасти жизнь животному, мне все равно приятно насадить виртуального хвостатого друга на ствол. Некоторые мои знакомые, с восторгом говорящие о шинковании виртуального мяса, о разлетающихся ошметках, в реале... как бы это помягче о бесхребетных?.. А почему? Да потому что эти игры — СУБЛИМАЦИЯ. Нет, не в узком смысле, как у Фрейда — только о замещении сексуальной активности, а в смысле сублимации тех действий, которые индивид не совершит в реале. Игра не развивает агрессивные действия, она их ПОДАВЛЯЕТ. В некоторых американских фирмах практикуют в залах отдыха устанавливать манекены с лицом вышестоящего начальника, на котором битой можно сбросить негативные эмоции после совещания, некоторые подчиненные играют в дартс, нацепив на тир фото босса. Этим самым достигается сброс эмоций, сотрудник уже не взорвется в конфликтной ситуации — он сдержится, т. к. он сбросил груз гнетущих эмоций или знает, что сбросит.*

*Игры — это не главный этиологический фактор, а лишь способствующий. Девиантное поведение от игр не возникнет без содействия других причин.*

Но ведь фактор все-таки! И на него нужно обращать все более и более пристальное внимание, ибо игры все прочнее входят в жизнь общества, а грань между виртуальным и реальными мирами медленно, но верно стирается...

*Перенос жестокости из игр в реал возможен у тех, кто рос в истинно травмирующих условиях: алкоголизм родителей, постоянное издевательство со стороны окружающих и т.д. Всенощные за компом отрывают людей от других радостей так же, как наркомания и алкоголизм, по вине которых и совершается большинство преступлений. Маленькие дети не станут играть в такие игры, а старшие просто сбросят раздражение, накопившееся за день. Так что "чем бы дитя не тешилось, абы за компьютером".*

Трудно согласиться по поводу "маленьких детей" — как раз-таки они (в нашей стране, по крайней мере) составляют значительную часть аудитории жестоких игр. Но в остальном (за исключением прокомментированного) я полностью тебя поддерживаю, да и последнюю присказку разделяю.

**[ rocki666@tut.by**
**<rocki666@tut.by> ]**

*Nickky, здорово! Мне хотелось бы сказать всем вам, а особенно — Lockust'y, о тех эмоциях, которые возникли у меня после прочтения 22-й страницы 54-го номера вашей газеты. Этот номер я купил, главным образом, ради обзора Manhunt'а. Но вместо этого меня обозвали придурком (по-моему "товарищ по разуму" придурка таким же и является). Если Локусту не нравится хруст позвонков от удара ломом, то это АБСОЛЮТНО не означает, что люди, совершающие такие виртуальные экзекуции, являются "больными" и должны не за компом сидеть, а обитать в желтом доме. Если существуют люди, которые разрабатывают, издают, локализуют и играют в такие игры, значит последние их чем-то прельстили, увлекли. Значит они им понравились. Значит они — ХОРОШИЕ.*

Интересная логическая цепочка. Приведу свою: "Если существуют люди, которые разрабатывают, издают, локализуют и играют в такие игры, значит, они чувствуют, что такие продукты могут принести им выгоду. Значит, они потенциально коммерчески успешны". Ведь некоторым разработчикам не важны методы достижения успеха (коммерческого), а важен результат: сегодня в моде насилие и реалистичная графика — будем делать такие игры и зашибать деньгу. Завтра резко станут популярными исключительно добрые и человечные игры про куклу Барби — будем производить их и снова косить бабки. В принципе, многим все равно, что употреблять (см. выше пассаж о "попсе") — вот и славно, употребляйте, абы не во вред. Но жестокие игры — во вред психике очень молодых игроков (хоть режьте, не поверю, что Manhunt одинаково воспримет 30-летний программер и восьмилетний карапуз!). Однако этот факт для разработчиков, издателей и продавцов редко бывает достаточно значим. Так пусть хоть родители задумаются, во что же играют их дети! Пробудить внимание родителей (в первую очередь) к проблеме — вот цель статьи, о чем Lockust честно и написал в заключении.

*И совсем не важно, переносишь ты вид крови, растекающейся по монитору, или нет. Агрессия была постоянным компонентом человеческой натуры. Не стоит от этого скрываться в глубинах своего же сознания, надо принять все так, как есть. Не написав обзор игры, в которой отрезают проволокой голову, Lockust не спас ни одного ребенка. Если ты напишешь: "Игра злая и жестокая, про нее лучше не писать", то ты лишь лучше ее разрекламируешь. И вообще: неправильных игр не бы-ва-ет. Если к "неправильным" относятся игры с доминированием насилия, то их ой как много. Был заведен разговор о Painkiller, Bloodrayne и прочих шутерах, мол, там убиваешь монстров и плохих дядек. В Manhunt, между прочим, убиваешь исключительно плохих. Ты ПОМОГАЕШЬ хорошим и беззащитным, например — захваченной в плен жене. А убийства совершаешь ради своего выживания. И еще раз о детях. Если ребенку показать удар молотком по лицу, он решит, надо ему это или нет. Не понравилось — хорошо. Понравилось — ради Бога. Так сказать, чем бы дитя не тешилось, лишь бы не вешалось.*

Ребенок не может сделать правильный выбор, пока его психика не полностью сформировалась. Взгляды, ценности, идеалы, нравственность — почти ничего нет еще. И если он каждый день видит, как в телевизоре или мониторе бьют молотком по лицу, он вполне может решить, что это — нормально. Тут-то и должны вступить родители — по возможности, оградить ребенка от самой откровенной дряни, а воспитанием привить человечность, научить думать и анализировать самостоятельно.

*Называйте меня как хотите — маньяк, мясник, живодер, садист, придурок, кровожадный псих, недочеловек и т.д. Я себя таким не считаю. Я прошел Manhunt 2 раза, я люблю брутальные игры. И если кто-то считает меня психически нездоровым только поэтому, то он сам является ограниченным! И я не собираюсь отрывать ему уши, забивать в нос гвозди и дробить пальцы в тисках. Я такой только в играх, в жизни я ограничусь словами! Повторю: агрессия существует еще с того момента, как появились австралопитеки. И ее ничем не выкуришь из нашего сознания. Можно писать еще много, но я закончу.*

*А все-таки Manhunt — отличная гейма...*

Все, конечно, понятно. Но все-таки суть статьи, в моем понимании, заключается не в том, чтобы разрекламировать Manhunt, окрестить играющих в него маньяками или развесить десяток ярлыков. Lockust подвел достаточно внятный итог:

*"Я ни в коем случае не пытаюсь сказать, что все зло — в играх. Просто подобные игры — еще один деструктивный фактор детской психики. К сожалению, мы пока не понимаем, насколько. [...] пора уже хоть немного заставить родителей думать. Хоть немного заставить думать разработчиков. Хоть немного заставить думать продавцов, которые подсовывают школьникам подобные продукты."*

**[ Bloor**
**<bloor@tut.by> ]**

*Привет, Nickky! Хочу похвалить толковую статью Lockust'а про неправильные игры. Я рад, что ее написал именно он, так как в последнее время читатели прислушиваются к его мнению. Но я не согласен с тем, что "играть отрубленной головой в футбол может только психически-неуравновешенный человек". Мне, например, было интересно поиграть так в Postale, но когда я играю, я понимаю, что это всего лишь игра.*

*В жизни я даже муравья не задавлю. Я знаю, что могу это сделать, но зачем? Ведь это такое же существо, как и я, и оно живет своей жизнью. Однако не все могут понять, где кончается виртуальность и начинается реальность, и после игры тянут руки к дедушкиной лопате... Раньше людей воспитывали при помощи книг, а теперь переходят к компьютерам. Я, например, хоть мне 16 лет и имею я компьютер всего 4 года, очень многое узнал благодаря ему. Ведь сейчас хорошая игра может заменить книгу, да вот только не все могут понять, какая это игра.*

Об этом уже говорили, вроде как — навряд ли игра заменит книгу (текстовые квесты в расчет не берем ;). Вот фильм — да, запросто. Книгу же — нет. При чтении у нас вовсю работает воображение, рисующее нам "картину происходящего". А в играх оно фактически отключается — знай себе поглощай готовенькое. Тем не менее, и книги, и фильмы, и игры должны не соперничать друг с другом за место под солнцем, а гармонично дополнять друг друга.

*Взять, например, Silent Hill: снаружи — убийства, кровь. Но если приглядеться, то можно понять всю глубину сюжета. Но дети, играя в такую игру, не "читают между строк". Они видят только наружную оболочку. Поэтому действительно стоит строго распределять игры по возрастам. Я думаю, что даже после одной этой статьи многие люди изменят свои взгляды на компьютерные игры. Так держать!*

*[ Mistwalker <mistwalker@mail.ru> ]*

*Здорово, ВР! Хотел написать письмо на эту тему еще два года назад, да все никак руки не доходили. Но сейчас уже нет сил терпеть.*

*Период со второй половины 97-го по 98-й годы стал переломным в истории игростроения. Это был период расцвета. Затем начался "упадок Римской империи". Именно тогда, как выразился один из читателей "Навигатора игрового мира", игроделание превратилось в игроклепанье. Искусство умерло, производство игр было поставлено на конвейер. Индустрия окончательно оформилась в отдельную отрасль развлечений. Теперь ваяние шедевров — удел одиночек, а крупные игровые компании из года в год кормят нас бесконечными аддонами и сиквелами хороших идей прошлого. Они ориентируются на нубов и казуалов, ведь именно последние являются основной массой потребителей. Компьютер становится все более доступной вещью, возраст среднего потребителя игр становится все меньше, а игрушки — все попсовее. Потому как не разберется тринадцатилетний Джон Пупкин во всех фишках супер-пупер РПГ, не захочет вникать в перипетии навороченного сюжета, забросит игру на полку и будет хаять разработчиков на всех форумах, а это огромные убытки.*

Действительно, создание игр из небольшого бизнеса (даже хобби!), удела немногих, превратилось в мощнейшую, ориентированную на массы индустрию с оборотами в миллиарды долларов. С одной стороны, это хорошо (на коленке в одиночку шедевр не сделаешь), с другой — плохо. Но ведь кинематограф и литературу "массовость" не убила! В любое время, при любых обстоятельствах будут "хиты" для масс, будут шедевры для немногих и общий серый фон. Это нормально. А вышеуказанный период (97-98), на мой взгляд, притянут за уши: с таким же успехом можно было бы назвать "расцветом" 96-й (Quake, Diablo, Star Control 3, Master of Orion 2...), 94-й (X-COM, Doom 2, Full Throttle, Master of Magic, Magic Carpet, Reunion, Warcraft...) и т.д. Повторюсь: достойные вещи появляются ежегодно. А то, что в последние годы их становится меньше — закономерно, ибо трудно в нынешних условиях придумать нечто радикально новое. Но, я уверен, индустрия будет успешно развиваться, и за нынешним эволюционно-коммерциализированным этапом последует очередная революция.

*Указанный мной период и был переломным моментом, когда наряду с более молодым поколением существовала большая масса геймеров старшего возраста, начавших свою игровую карьеру еще в восьмидесятые, и, стараясь угодить всем, компании-разработчики выпускали настоящие шедевры.*

Думаю, дело не в этом. А в том, что человеческая психика устроена так любопытно, что первое впечатление оказывается наиболее ярким. И мы подсознательно сравниваем все RPG с первой увиденной (Fallout, например), а шутеры — с классическими Doom или Half-Life. Если приглядеться, старые хиты были отнюдь не идеальны, но они были ПЕРВЫМИ. И этим все сказано. И это многого стоит.

*Судите сами — за полтора года: Fallout 2 — РПГ, лучше которой после этого не было (хотя ее почти догнал BG2). Так расхваливаемая всеми KotOR является ничем иным, как недо-Baldur`s Gate с красивой графикой. Half-Life — лучший сюжетный FPS, а все, что выходило потом, так и не смогло его переплюнуть. AvP — всего лишь заимствование его идей, Quake 2 — FPS, сетевой режим которого являлся лучшим на протяжении нескольких лет. Incubation — трехмерный клон тактической части X-COM (единственная похожая игра — жалкое подобие Incubation в плане геймплея — UFO:Aftermath).*

Вот видишь, и в то время были уже клоны — какой же это "расцвет"?;)

*Rainbow Six — первый серьезный симулятор спецназа. Единственная параллель — SWAT 3. Unreal (без комментариев). Ныне забытый Trespasser, революционная в плане физики и интерактивности игра, рядом с которой Half-Life 2 по этому параметру и рядом не валялся. А все потому, что физика была там слишком реалистичной и не подходила для компьютерной игры, так как слишком затрудняла управление. Как вам понравится, к примеру, что пистолет при столкновении со стеной на бегу выпадает из руки?*

Я бы не стал столь категорично высказываться об еще не вышедшей игре. Кроме того, действительно еще свежи в памяти "приятные впечатления" от общения с виртуальной рукой в Trepasser и сопутствующими игровому процессу (не самому захватывающему) тормозами.

*Total Annihilation — первая 3D-стратегия. Final Fantasy 7 — лучшая из всех частей. Resident Evil 2 — классика survival horror, после которой Capcom ударилась в самокопирование. Metal Gear Solid... Конечно, и потом выходили хорошие оригинальные игры, такие как Deus Ex, Blade of Darkness, Hitman и другие, но за все шесть лет не вышло такого количества ТАКИХ игр, какие и в каком количестве вышли за рассмотренный выше период.*

*Кстати, замечу: на приставках оригинальных игр появляется больше.*

*Ну, а теперь выводы: индустрия пришла в упадок. Она еще не умирает, но ничего кардинально нового она нам не преподнесет. Разработчики! У вас не получится забирать наши деньги, создавая клоны и сиквелы! Не идите тем путем, которым пошли 3DO и Interplay! И делайте поменьше попсовых игр. Посмотрите на провалы Unreal 2, Deus Ex 2, а также других сиквелов хороших игр, и сделайте выводы.*

Все же мрачно у тебя как-то получается. Индустрия движется вперед — хотя об упадке говорят уже давным-давно, но, как это ни странно, "пациент" жив и здоров (хотя порой его и лихорадит). А с призывом согласен, только я бы сформулировал его по-другому: "Разработчики, при создании коммерческих игр для получения прибыли не пренебрегайте смелыми экспериментальными проектами и самыми сумасшедшими идеями — возможно, они в будущем принесут вам даже больше, чем супер-пупер-популярный мейнстрим сейчас".

*И еще: взываю к модмейкерам Беларуси! Мы уже год делаем Total Conversion на движке UT2003 для участия в конкурсе "Make something unreal" (http://www.makesomethingunreal.com/). Но нас мало (3 чела) и мы не успеваем сделать все. Много работы (кодинг, создание, анимация и текстурирование персонажей, левелдизайн) мы уже сделали, от вас требуется та часть, которую мы легко и без проблем могли бы провернуть сами, но потратили бы на это лишние 2 недели — сделать текстуры из видеороликов, снятых на цифровую камеру, смоделировать некоторые статичные объекты (типа мебели — всего около 100) и наложить на них текстуры. Ведь четвертая фаза конкурса — 20 августа, а еще надо сделать сайт. Пишите! К письму прилагаю скриншот.*

*На форуме ВР обнаружилась забавная читательская зарисовка, которая достойна появления на страницах газеты. Комментарии к ней излишни — замечу лишь, что ни одного из победителей "ВиктоРины" ни я, ни редактор лично не знаем, а призы раздаем исключительно по справедливости.*

*[ erRor (oleg-gomel@yandex.ru) ]*

***"Читатель пытается ответить на вопросы викторины".***

*Хоть бы раз повезло! Посмотрим, какие скриншоты я неправильно угадал в прошлый раз. Вот те на! Почти все правильно, кроме семи. Ну, ничего. Как представлю картину "Николай пытается сфоткать загрузку", аж со стула падаю. А что свежего на этот раз? ТОЛЬКО НЕ ЭТО! Опять тесты! Не успели школьники оклематься, как на тебе — соли на рану. Видно, профессионалы работают! Знают наболевшее место. Ну, ничего, попробую. Кто не стремится — тот не получает лицензионных дисков.*

***Задание 1: Какой была рекомендованная розничная цена на номер 2'2000 "Виртуальных радостей"?*** *Я знаю, зачем был задан этот вопрос: с целью выявления людей, имеющих в наличии номер газеты! А на вопрос бы все-таки надо ответить. Можно, конечно, методом научного тыка. А лучше поднапрячь память и вспомнить, что в каком-то недалеком номере ВР было упоминание про цену какого-то древнего номера и с учетом инфляции легко высчитать правильный ответ. А чтобы не напрягать сильно память, можно спросить друга Шурика. Он от корки до корки читает "ВР" и обычно помнит, в каком номере что было. Он как раз у меня сидит. Пойду и спрошу. [спустя минуту] Сходил и спросил... Он не помнит такой мелочи, хотя и помнит, что было. Ладно... Следующий!*

***Задание 2: Сестру Ганса Воральберга из Syberia звали...*** *Петя ее звали! Нужно спросить у Ивана. Он много в эту гульку играл, он должен знать, не склеротик ведь (в отличие от Шурика).*

***Задание 3: В игре Beyond Good&Evil действие разворачивается на планете под названием...*** *Ну и варианты! По порядку: 1) Дохлис. Я так понимаю, название происходит от слова "дохлый" — явный прикол. 2) Нептунис — от названия планеты "Нептун". Тоже навряд ли. 3) Валдис. Это тот, который Пельш?! Хотя все может быть... 4) Хилис. Слишком хилое название для планеты — откинем пока этот вариант. 5) Виллис. Вот это да, это может быть! Даже Word это слово распознает! Значит, есть такое название. Планета — сплошная вилла. Здорово!*

***Задание 4: В недавно вышедшем "Периметре" война проходит между двумя основными группами...*** *Сейчас-сейчас, почитаю вот обзор, один момент... [Спустя 15 минут] Почитал. Ответа в обзоре явно нет. Придется писать на мыло Leviafany... Надо хоть с вариантами ответов ознакомиться: вот же хохма, "исходники", значит, себе противников нашли! Лучше бы написали "Война между Исходниками и Пиратами", которые постоянно воруют эти исходники. Насчет второго варианта и думать нечего — разврат! Насчет третьего повеселее: скверные твари vs. твари с квадами. Звери против людей — заезженная тема, отпадает. Зато последнее почеловечнее будет — что ж, на мыло, похоже, писать не придется.*

***Задание 5: Раса злобных пришельцев из HALO называется...*** *В Хало не играл, отвечать не буду. Вот как поиграю, тогда отвечу. Хотя "Баклант" и "Мужлант" можно сразу отбросить. Хотя бы потому, что их Word не распознает.*

***Задание 6: Правами на сериал Heroes of Might&Magic в данный момент владеет...*** *Однозначно не 3DO, которое развалилось. Значит, Nival или UbiSoft. Пусть лучше будет Nival — ближе к родине.*

***Задание 7: Главный герой "убойного" квеста Grim Fandango это...*** *Не знаю — нужно будет у Nickky спросить.*

***Задание 8: В переводе на русский название корабля-матки Homeworld значит...*** *Я бы сказал, что в переводе на русский (точнее, не в переводе, а в толковании) значит слово матка. Но не рискну браться за толкование выражения "корабля-матки". Письмо Nickky обещает быть объемным...*

***Задание 9: Сколько дисков занимает Wing Commander III: The Heart of the Tiger...*** *[А письмо все росло и росло. Несчастный наивный читатель.] Я бы предпочел пиратскую однодисковую версию. Но рисковать не буду. Иначе не видать мне полной лицензионной.*

***Задание 10: Лорд Бритиш это ник...*** *моего соседа. А почему? А потому что он фанат одного из этих "людяр"! А вот кого?! Пойду и спрошу... Лишь бы не настучал по ушам за "Гимн фабрики звезд 3" в 3 часа ночи!*

*Вот так отвечает на викторину простой народ.*

# VOX POPULI

Небольшое вводное замечание: после каждой цитаты будет указываться номер топика, содержащего сообщение, чтобы при желании всегда можно было легко обнаружить первоисточник. Номера тем будут выглядеть примерно так: "12345678". Для того чтобы получить работающий линк, вам необходимо подставить цифру в шаблон вместо "X": http://www.nestor.minsk.by/vr/hell/2004/06/X.html. Если перед номером будет стоять "YY/", то циферки YY должны заменить "06" в шаблоне.

Итак, у нас на форуме...

**ДЕЛЯТСЯ ВПЕЧАТЛЕНИЯМИ О РУБРИКАХ:**

Насчет старых игр: однозначно Must have! Я вот прочитал про Blood и всплакнул аж. Как вспомню, как впервые вылез из могилки с вилами, а потом в тайнике нашел динамит... А в итоге я пошел к другу, мы выкопали из шкафа сегу и три часа рубались в Battle Toads... Эххх... **// Kupnu4, "Для Nickky", 4060616**

**ВЫСКАЗЫВАЮТСЯ ПО ПОВОДУ "НЕПРАВИЛЬНЫХ ИГР":**

Я согласен с Локустом. Не вижу причин, оправдывающих существование игр подобных Посталу. Я считаю, что каждое произведение (искусства или чего-нибудь другого) должно иметь какой-то смысл, заключать в себе некую мысль; а Постал, Гта и другие — эдакие пустышки, в которых насилие ради насилия, стеб ради стеба, действие ради действия. Ребята, неужели, играя в подобные игры, вы не чувствуете, что просто бессмысленно тратите время? И еще о статье. Да, я не согласен с несколькими пунктами, но я не буду спорить, вырывая их из контекста. Я согласен со статьей в целом, и поддерживаю идею, которую в нее вложил автор. **// Piligrim, "Неправильные игры", 4060912**

Мы проходим через детство и каждый выносит из него какой-то жизненный опыт. Многие аморальные вещи действуют легче всего именно на детей. В том числе жестокие игры. Да, я согласен, что по сводкам и статистике подростковая преступность проистекает в основном из семейного неблагополучия, бытового пьянства и надругательства над детьми. Но в современном обществе уже нередки случаи, когда дети, привыкшие к виртуальной жестокости, совершают редкие по дерзости и исключительно циничные деяния. Об этом и писал Локуст. **// Трема, "Неправильные игры", 04060923**

Честно говоря, это довольно избитая тема. Тюрем понаделали, психушек понастроили, а толку "маловато будет". Поверьте, дети-посталовцы — цветочки по сравнению с детьми-беспризорниками, живущими в одном подвале с бывшими зэками. Игры, какими бы жестокими они не были, не идут ни в какое сравнение с настоящей жестокостью. Локуст, та страшная угроза, про которую ты писал, — пардон, твоя собственная галлюцинация. Не исключено, что когда ты поздно будешь идти домой, в ужасе озираясь по сторонам, из-за угла не выскочит злобный посталовец, в это время тебя из-за угла зашибет кирпичом какой-нить беспризорник, который о Постале и ГТА слыхом не слыхивал. Проблема на самом деле фантомна. Игры есть игры, реальность есть реальность. И не надо "мешать кошели с лаптями". **// LoOK, "Неправильные игры", 040611191959**

Вы, судя по статьям, не только игрообозреватель, но и немного (или много) психолог. Вы заканчивали кафедру психологии? Вот пример из моей практики: я строитель (по специальности), и начинаю подозревать что когда я ранее часто играл в тетрис, он на меня повлиял — мне очень нравиться ложить кладку (кирпичи). Что вы на это можете сказать? **// ADMIN, "Неправильные игры", 4060912**

**ШУТЯТ:**

*Суть фишки. Залезаю в ДОС, из доса запускаю АДОМ и пытаюсь играть. А он тормозит! ААА! Сначала скандиск начал виснуть, потом ДОС тормозить... Кто-нибудь скажет, что может случиться еще?*

Сначала с тобой начнет разговаривать мышь. Потом монитор выдаст, что у него закончились чернила. А потом приедут санитары... **// Print, "Да, я привык ко всему... Кроме этого!", 4061414**

На форуме в июне было ну очень жарко! То ли каникулы повлияли, то ли просто сезонный всплеск, но постоянно "мониторить" его даже завсегдатаям было сложновато. Темы возникали и пропадали, сообщения сыпались, будто из рога изобилия (неудивительно — более 600 уникальных посетителей в день)... Но тенденции прослеживались: во-первых, принципиально-немодерируемое **"Пиво", 05/4051114** не только не умерло, но и активно росло, став, судя по всему, самым крупным (по количеству сообщений) топиком за всю историю форума. Появлялось и умирало множество мини-голосований ("Самая страшная игра", "Лучшая игра мая-июля", "5 любимых песен" и т.д.). В-третьих, объявился монументальный, потенциально "вечный" топик про религию — **"Религия (за и против)", 4061831**. Ну ОЧЕНЬ АКТИВНО обсуждалась статья Lockust-a (**"Неправильные игры", 04060923**), но даже после долгих дебатов сторонам все равно не удалось достичь полного взаимопонимания. В разных топиках возродилась традиционная грызня между компьютерщиками и приставочниками (например, тут — **"Консоли... или все же PC... да нет, консоли... или PC", 040628134721**), да и вообще было, о чем поболтать, пока народ разбирался с железом, интернетом, играми или баловался дуэлями (**"Кугель vs Сара (д)", 04060123**).

Как обычно, активно призываю бодро и неглупо высказываться как в письмах, так и на форуме (http://www.nestor.minsk.by/vr/hell/index.html)! Успехов вам, приятного отдыха и/или плодотворной работы! До встречи в августе!

**Почтальон Nickky (me@nickky.com)**

---

*курсивом выделены кусочки чужих сообщений*

# ЧИТАТЕЛИ ПИШУТ

## БЛИЦ

**Очередной месяц, очередной вопрос, очередные ответы... Больше полугода уже "Блиц" на плаву, а менее интересным, на мой взгляд, не становится — все благодаря вам, активным участникам наших опросов!**

По традиции, ваши варианты ответов предваряют результаты "блиц-голосования" по очень веселой теме. Итак, на вопрос "согласились бы вы примерить костюмчик любимого игрового персонажа?", были получены следующие ответы:

| Варианты ответа | Голосов |
|---|---|
| Так и хожу! Правда, показать не могу — из больницы не выпускают... | 88 |
| Я бы с удовольствием, но под юбочкой Кейт Арчер мои волосатые ноги плохо смотрятся. | 64 |
| Хотел бы! Но второй год не могу найти броник мастера Chief'a (Halo). | 58 |
| Конечно, нет! Я не такой сумасшедший, чтобы носиться в костюме черепашки-ниндзя! | 42 |
| Без вопросов! У нас в военной части все любят Battlefield! | 34 |
| Ну и как вы себе это представляете? Обожаю Тетрис, Сапера и Лайнс... | 24 |

*Хм... И кто-то, увидев эти цифры, посмеет утверждать, что игры никак не влияют на человека?!*

*28% наших читателей бегают по городу от хмурых санитаров, нацепив панталоны принца Персии, гавайскую рубашку Джека Карвера (FarCry) и очки Сема Фишера. 21% сгорает от желания нарядиться в обтягивающие шортики Лары Крофт, но опасаются за возмущенную реакцию общественности. 18% лелеют мечту о скором приобретении Mechwarior'a и наращивании ангельских крыльев, чтобы свысока взирать на суетящихся внизу NPC.*

*11% радуются тому, что их любимый герой похож на них, а не наоборот. 8% вообще непонятно каким образом затесались в ряды читателей ВР, предпочитая абстрактные "не ролевые" игрушки. И лишь 14% полностью адекватны, отделяют черное от белого, реальность от виртуальности и, поиграв в любимую игру, не мучаются от непреодолимого желания обрить голову на манер Хитмена...* **Lockust**

Теперь — ваши мысли по основной теме "Блица":

**"КАКИЕ ПОСЛЕДСТВИЯ ПРИНЕСЛА БЫ "РЕАЛЬНАЯ ВИРТУАЛЬНОСТЬ"?"**

(полная версия — на http://www.nestor.minsk.by/vr/hell/2004/06/4060816.html)

Вопрос в том, как это будет выглядеть. Пьяные гоблины в подворотнях и ДжейСи Дентоны в уголовном розыске, как и терроры на драконах, меня совершенно не вдохновляют (думаю, причины понятны). Если же, допустим, на свободу вырвется мир того же WarCraft`а и поглотит наш, то хорошо это или плохо, я буду судить по ситуации. // **JimmyJ**

Я думаю, ничего страшного не случилось бы. Просто люди подождали бы, пока не перестреляют друг друга неугомонные квакеры и анриллеры, пока все классные игроки в CS не уйдут на службу правительства и не повынесут ламаков. Со стратегиями вообще облом: кто будет подчиняться самопальному командиру? Люди подождали бы, пока эльфы и орки порубят друг друга (а правительственные войска порешат остатки их мятежных армий), создания из SH помрут от одного вида воплотившейся в реал Хизер, инопланетные захватчики даже не поймут, что их уничтожило, и нога МастерЧифа пригвоздит последнего головастика... А маньяки из Постала есть и сейчас. // **Kupnu4**

Мне очень интересно было бы посмотреть на мир mechwarrior-а. Более-менее стабильная обстановка по сравнению с другими играми: боевые роботы, навороченная техника, гладиаторская арена для роботов. Лепота. Самое страшное — слияние с симами. Когда все твои соседи — глупые, наглые, гадкие — бормочут всякий бред под нос, телевизор подключен не через кабель, а через модем на 26 килобайт, который всегда грузит картинку разрешением, видимо, 1000024 на 700068, когда каждый день **ты** становишься грязным, как свинья. Ой, жуть. // **Gex**

Хо, было бы интересно, если бы в наш мир перенести вселенские законы из Плейнскейпа. Представляете — верой можно было бы изменять сущность вещей, видеть то, что никто не видит, придавать своему телу сверхчеловеческую силу. Например: напрягся, сосредоточился и... умер:) // **Piligrim**

Во-первых, нафиг полетели бы все законы природы — вы видели какую-нибудь игру, где физика, например, полностью бы соблюдалась? А вообще — жить бы стало проще. Игры ведь что? Упрощенная копия мира. Говорить с людьми с помощью списка опций, респавниться после смерти... Да мало ли чего еще? // **Captain Highwind**

Классно было бы, если б разборки банд (реальных) происходили не с "волынами", а с Rocket Лянчерами =) Забили вот, например, где-нибудь на Deck16 стрелку, прихватили с собой пару UNREAL-игрушек и начали мясорубку... У чьей команды меньше фрагов — та и гонит бабки. Эх... мечты, мечты. // **Dreamer**

Меня и так удовлетворяет реал. В конце концов, виртуальность — это то, что мы не можем в реале. Поэтому в реале ничего виртуального быть не должно. Да и, наверное, жить стало бы неинтересно. Это на экране монитора все выглядит чудесно и привлекательно. Если бы все это было по-настоящему, конец света пришел бы намного быстрее, чем взрыв солнца через 5 млрд лет. Поэтому пусть игры останутся играми. // **Led**

А знаете, мир какой игры мог бы быть сейчас реалом? Red Alert 2. Выходишь на улицу, а там пысые... Ядерная ракета где-то полетела... Прогноз погоды — ионный шторм... Деревья ездят... Дирижабли бомбами кидаются... Вот так-то! // **ALakaZAM**

Прикольно, если бы мир был похож на мир WOW. Я б и на шредере лес порубил, и на грифоне полетал, выпил бы с Пандой кружечку пивка, с огра бы посмеялся (если бы тот меня не прибил), с эльфийкой какой-нибудь пообщался... // **Radagast**

GTA, Postal — еще не самое страшное, что можно придумать. А представьте, если бы наш мир стал двухмерным. Это бы и было сущим адом! // **Rein Wolfsong**

Как-то думал: если бы и вправду в Америке были такие Сэмы Фишеры и Кейты Арчеры, то американцы давно бы уже миром правили. // **Set**

Мне, например, хотелось, чтобы наш мир был средневековьем, с магами. Чтоб не было оружия дальнего действия и массового поражения. Тогда бы зажили — во как! (Рыцари поют под балконами девушек, а я скромно буду великим магом, ну, или там миром править и прочие мелочи...) // **Pre_historik**

А что, было бы хорошо, только мне, пожалуйста, исходники и права админа... взгляд пацифиста: "Да будет у всех РЕСПАУН! и тогда будет РУБИЛОВО!!!" // **cp**

Судя по ситуации в мире, Третья Мировая — не за горами. Так что в недалеком будущем насмотримся и в реальной версии на RedAlert, CounterStrike, Battlefield и целую пачку симуляторов различной боевой техники. А под конец наступит Fallout, но увидит его уже немногие, можно даже сказать -избранные. // **Glukonator**

Вот вырастет поколение, которое на гоночках да на ГТА росло, тогда вообще будет боязно на улицу выходить. P.S. Пешеходы бывают или быстрыми, или мертвыми:) // **vitamin**

Насчет ценности жизни — думаю, нашлись бы люди, которые пригребли бы к своим рукам воскрешение. А потом корпорации и т.д. (киберпанк). Потом — революция, опустошение, агония власти... // **Nekris**

Я бы очень обрадовался, если бы случайно в нашу школу попал редимер. // **Max**

Я часто задумывался, что произойдет, если любимый мир придет в Реал. На самом деле сначала кажется, что будет "прикольно": эх, пробежаться бы с Pulse Gun'ом наперевес, нашинковать вражин своим двуручником, а если убьют — не беда! Респавн, резурект! Зачем учиться? Зачем работать? Можно просто взять в руки рейлган и пойти искать счастья, а кто станет на пути — того без лишних церемоний из этого самого рейлгана... А потом охватывает какое-то необычное чувство: а разве интересно жить в таком мире? Лично мне — нет. // **Вульф Свирепый**

По идее, результат был достаточно предсказуем: очень многие (реалисты), разумеется, уверены, что слияние игрового(-ых) мира(-ов) с реальным последнему ничего хорошего не принесло бы. Некоторым надоела бы постоянная борьба за жизнь и шинкование монстров. Другим, судя по всему, пришлась бы по душе "жизнь с кодами", полеты на грифонах или ненулевая вероятность случайного попадания в школу редимера. Правда, были и очень трезвые замечания о том, что миры игр постепенно приходят в реальную жизнь. Разумеется, пока это не киберпанк-миры и, к счастью, не постапокалипсические. Что ж, пока виртуальность не проникла в настоящий мир, предлагаю поговорить о реальности:

**«КЛУБНАЯ ЖИЗНЬ»**

Сегодняшняя тема, как вы наверняка догадались, посвящена не нашей одноименной рубрике, а всем без исключения компьютерным клубам. Расскажите, зачем вы туда ходите, во что играете, что вам нравится в клубах, а чего терпеть не можете. Байки о клубной жизни, мысли про "идеальный клуб", рассказы об ужасно злых (или ангельски добрых) админах, любые занятные случаи, связанные с "локальными оплотами киберкультуры" — думаю, почитать про это будет интересно всем. Плюс одна малюююсенькая просьба: не давайте полных названий клубов, а коли очень хочется — сокращайте их, вроде "Клуб W." Кто знает — поймет, остальные — обойдутся. Давайте не будем создавать друг другу лишних проблем (не хочется никого рекламировать или очернять).

Как обычно, свое мнение по затронутым в "Блице" вопросам вы можете высказать в одноименной ветке на форуме "ВР" (http://www.nestor.minsk.by/vr/hell/index.html в разделе "наша почта"), либо электронной/бумажной почтой (me@nickky.com / 220113, а/я 563, "Виртуальные радости"). Традиционная форма для Блиц-голосования находится по адресу http://www.nestor.minsk.by/vr/editor/poll/poll2.html (туда же можно попасть по ссылке с главной страницы). Вопрос там сегодня простой, но важный.

**Николай "Nickky" Щетько**
**(me@nickky.com)**

## ВИКТОРИНА

Наш главный победитель сегодня (трубят трубы, бьют барабаны) — **Липницкий Михаил**, правильно ответивший на все вопросы! Молодец! Кроме Михаила от всей души хочу поздравить **Максима Шершеня** и **Александра Шуба** — они продемонстрировали блестящую игровую эрудицию, а вот второго номера "ВР" в их подшивке не оказалось. Но это уже не важно.

Уважаемые победители, звоните нам в редакцию по телефону 234-67-90 и приходите за честно заработанными призами. По-здрав-ля-ем!

Однако, прежде чем огласить правильные ответы, сделаю небольшое отступление: в восьмой вопрос просочилась ошибочка — в названии игры была пропущена цифра "2". Разумеется, имелся в виду отличный сиквел Homeworld, а не первая часть. Так что вопрос не учитывался при подведении итогов. Тем не менее, приятно, что все или почти все без слов поняли ситуацию и ответили на "некорректный" вопрос правильно — решпект, друзья!

"А теперь, внимание, правильный ответ...":

**Задание 1:** Второй номер "ВР" в феврале 2000 года стоил лишь **40 рублей.**

**Задание 2:** Сестру Ганса Воральберга звали Анной. Короткое имя и правильный ответ — **Аня.**

**Задание 3:** **Хилис** — так называется планета, где разворачивалось действие в Beyond Good&Evil.

**Задание 4:** Противостояние в Периметре происходит между **Исходниками и Возвратниками** (Империю не учитываем)

**Задание 5:** Милые зверюшки, которых мы, назло межгалактическому Гринпису, пачками изничтожали в Halo, принадлежали к расе **Ковенант**.

**Задание 6:** Правами на HoMM в данный момент владеет, разумеется, **Ubisoft**. Интересно, кто же разрабатывает пятую часть суперсериала?..

**Задание 7:** Симпатяга **Manny Calavera** работал в Департаменте Смерти агентом по сбору и регистрации мертвых душ.

**Задание 8:** В Homeworld 2 главный корабль назывался **"Гордостью Хиигары" (Pride of Hiigara)**.

**Задание 9:** Стандартная редакция Wing Commander III: The Heart of the Tiger занимала аж **4 CD**. Для тех времен — умопомрачительный объем.

**Задание 10:** Как оказалось, ни для кого не секрет, что Лорд Бритиш — ник **Ричарда Гэриотта**.

Как видите, новых вопросов сегодня нет, и это означает, что "ВиктоРина" уходит в летний отпуск. Не скучайте: к осени насочиняем свежих интересных вопросов. Отдыхайте, набирайтесь сил и готовьтесь к зубодробительно-головоломным осенним заданиям!

**Николай "Nickky" Щетько**
**(me@nickky.com)**

## ВР-ПАРАД

Каковы же результаты вашего июньского волеизъявления под названием "ВР-Парад"?

Мы наблюдаем смену лидера! Со смешным перевесом в три очка парадом командует **Far Cry**, обогнавший таких титанов, как **Unreal Tournament 2004** и **Sacred**.

**Hitman: Contracts**, как и подобает киллеру, незаметно подобрался и явно готовится занять заслуженное место в тройке лидеров, тем более что нынешние три лидера в полном составе выходят из голосования (по возрасту).

В середине десятки уютно разместился **Painkiller**, а чуть ниже, со значительным отрывом от него, 6-7 места делят **"Операция Silent Storm: Часовые"** и **"Периметр"**.

**Syberia 2** не хватило лишь одного голоса, чтобы присоединиться к "российскому дуэту". За Сиберией следует новоявленный футбольный сим **UEFA Euro 2004**, и замыкает десятку дядька МакРэй со своим симулятором **Colin McRae Rally 04**.

Из прочего отмечу взобравшийся на 11-е место жестокий **Manhunt** и российскую **"Власть закона"** на 17-й позиции хит-парада.

Надеюсь, вы не забудете проголосовать за любимые игры на http://www.nestor.minsk.by/vr каждый месяц и поучаствовать тем самым в розыгрыше игрового CD!

| Место | | Пр. мес. | Название | Голосов |
|---|---|---|---|---|
| 1 | → | 2 | Far Cry | 100 |
| 2 | → | 1 | Unreal Tournament 2004 | 97 |
| 3 | → | 4 | Sacred | 96 |
| 4 | | — | Hitman: Contracts | 95 |
| 5 | ↓ | 3 | Painkiller | 85 |
| 6 | | — | Операция Silent Storm: Часовые | 55 |
| 7 | | — | Периметр | 55 |
| 8 | ↓ | 5 | Syberia 2 | 54 |
| 9 | | — | UEFA Euro 2004 | 43 |
| 10 | ↓ | 6 | Colin McRae Rally 04 | 34 |
| 11 | | — | Manhunt | 33 |
| 12 | ↓ | 7 | Splinter Cell: Pandora Tomorrow | 25 |
| 13 | | — | Rise of Nations: Thrones & Patriots | 23 |
| 14 | ↑ | 16 | Rainbow Six 3: Athena Sword | 18 |
| 15 | ↓ | 11 | Lord of the Rings: Return of the King | 16 |
| 16 | → | 13 | Neighbours From Hell 2: On Vacation | 13 |
| 17 | | — | Власть Закона | 12 |
| 18 | → | 12 | Механоиды | 10 |
| 19 | → | | SINGLES — Flirt up your life | 9 |
| 20 | → | | Жанна Д'Арк | 8 |
| 21 | ↑ | 27 | Knights of the Temple | 7 |
| 22 | ↑ | 24 | Lords of the Realm III | 6 |
| 23 | | — | Осада | 6 |
| 24 | → | 23 | Chicago 1930 | 5 |
| 25 | → | 22 | Conan | 5 |
| 26 | → | 20 | Desert Rats vs. Afrika Korps | 5 |
| 27 | | — | Spartan | 5 |
| 28 | → | 30 | Sonic Adventure DX: Director's Cut | 4 |
| 29 | → | 26 | Castle Strike | 3 |
| 30 | → | 28 | Gladiator: Sword of Vengeance | 2 |

**ВСЕГО ГОЛОСОВ: 929**

*Примечание:*
→ — *исключается из хит-парада;*
↓ — *спускается*
↑ — *поднимается;*
– — *новинка хит-парада*

## АНЕКДОТЫ

male — мужчина
female — женщина
email — компьютерщик

**(прислал malkowsky)**

❖❖❖

Приходит на ICQ сообщение:
— Do you wanna chat?
— I'm busy.
— Hello, busy. I'm Abraham!...

❖❖❖

— Э, простите, а сколько занимает виндовс?
— Сколько находит — столько и занимает.

❖❖❖

Интердевочки — девочки, работающие в Интернете.

❖❖❖

— Папа, а почему этот трамвай называется скоростным?
— Потому, сынок, что у него выделенная линия...

❖❖❖

В зоопарке:
— Папа, что-то горилла очень зло на нас посмотрела...
— Спокойно, сынок, это еще только касса.

❖❖❖

Четвертый день собираю пазл.... Кто сказал, что это развивает спокойствие и терпение? Я эти квадратики уже кулаком вбиваю!

❖❖❖

Ванька Жуков шепчет, сидя перед компьютером: "Не те времена, Антон Павлович, рано или поздно дедушка все равно обо мне узнает..."

# ЧИТАТЕЛИ ПИШУТ

## БЛИЦ

**Очередной месяц, очередной вопрос, очередные ответы... Больше полугода уже "Блиц" на плаву, а менее интересным, на мой взгляд, не становится — все благодаря вам, активным участникам наших опросов!**

По традиции, ваши варианты ответов предваряют результаты "блиц-голосования" по очень веселой теме. Итак, на вопрос "согласились бы вы примерить костюмчик любимого игрового персонажа?", были получены следующие ответы:

| Варианты ответа | Голосов |
|---|---|
| Так и хожу! Правда, показать не могу — из больницы не выпускают... | 88 |
| Я бы с удовольствием, но под юбочкой Кейт Арчер мои волосатые ноги плохо смотрятся. | 64 |
| Хотел бы! Но второй год не могу найти броник мастера Chief'а (Halo). | 58 |
| Конечно, нет! Я не такой сумасшедший, чтобы носиться в костюме черепашки-ниндзя! | 42 |
| Без вопросов! У нас в военной части все любят Battlefield! | 34 |
| Ну и как вы себе это представляете? Обожаю Тетрис, Сапера и Лайнс... | 24 |

*Хм... И кто-то, увидев эти цифры, посмеет утверждать, что игры никак не влияют на человека?!*

*28% наших читателей бегают по городу от хмурых санитаров, нацепив панталоны принца Персии, гавайскую рубашку Джека Карвера (FarCry) и очки Сема Фишера. 21% сгорает от желания нарядиться в обтягивающие шортики Лары Крофт, но опасаются за возмущенную реакцию общественности. 18% лелеют мечту о скором приобретении Mechwarior'a и наращивании ангельских крыльев, чтобы свысока взирать на суетящихся внизу NPC.*

*11% радуются тому, что их любимый герой похож на них, а не наоборот. 8% вообще непонятно каким образом затесались в ряды читателей ВР, предпочитая абстрактные "не ролевые" игрушки. И лишь 14% полностью адекватны, отделяют черное от белого, реальность от виртуальности и, поиграв в любимую игру, не мучаются от непреодолимого желания обрить голову на манер Хитмена...* **Lockust**

Теперь — ваши мысли по основной теме "Блица":

**"КАКИЕ ПОСЛЕДСТВИЯ ПРИНЕСЛА БЫ "РЕАЛЬНАЯ ВИРТУАЛЬНОСТЬ"?"**

(полная версия — на http://www.nestor. minsk.by/vr/hell/2004/06/4060816.html)

Вопрос в том, как это будет выглядеть. Пьяные гоблины в подворотнях и ДжейСи Дентоны в уголовном розыске, как и терроры на драконах, меня совершенно не вдохновляют (думаю, причины понятны). Если же, допустим, на свободу вырвется мир того же WarCraft`а и поглотит наш, то хорошо это или плохо, я буду судить по ситуации. // **JimmyJ**

Я думаю, ничего страшного не случилось бы. Просто люди подождали бы, пока не перестреляют друг друга неугомонные квакеры и анриллеры, пока все классные игроки в CS не уйдут на службу правительства и не повысят ламаков. Со стратегиями вообще облом: кто будет подчиняться самопальному командиру? Люди подождали бы, пока эльфы и орки порубят друг друга (а правительственные войска порешат остатки их мятежных армий), создания из SH помрут от одного вида воплотившегося в реал Хизер, инопланетные захватчики даже не поймут, что их уничтожило, и нога МастерЧифа пригвоздит последнего головастика... А маньяки из Постала есть и сейчас. // **Kupnu4**

Мне очень интересно было бы посмотреть на мир mechwarrior-а. Более-менее стабильная обстановка по сравнению с другими играми: боевые роботы, навороченная техника, гладиаторская арена для роботов. Лепота. Самое страшное — слияние с симами. Когда все твои соседи — глупые, наглые, гадкие — бормочут всякий бред под нос, телевизор подключен не через кабель, а через модем на 26 килобайт, который всегда грузит картинку разрешением, видимо, 1000024 на 700068, когда каждый день ты становишься грязным, как свинья. Ой, жуть. // **Gex**

Хо, было бы интересно, если бы в наш мир перенести вселенские законы из Плейнскейпа. Представляете — верой можно было бы изменять сущность вещей, видеть то, что никто не видит, придавать своему телу сверхчеловеческую силу. Например: напрягся, сосредоточился и... умер:) // **Piligrim**

Во-первых, нафиг полетели бы все законы природы — вы видели какую-нибудь игру, где физика, например, полностью бы соблюдалась? А вообще — жить бы стало проще. Игры ведь что? Упрощенная копия мира. Говорить с людьми с помощью списка опций, респавниться после смерти... Да мало ли чего еще? // **Captain Highwind**

Классно было бы, если б разборки банд (реальных) происходили не с "волынами", а с Rocket Лянчерами =) Забили вот, например, где-нибудь на Deck16 стрелку, прихватили с собой пару UNREAL-игрушек и начали мясорубку... У чьей команды меньше фрагов — та и гонит бабки. Эх... мечты, мечты. // **Dreamer**

Меня и так удовлетворяет реал. В конце концов, виртуальность — это то, что мы не можем в реале. Поэтому в реале ничего виртуального быть не должно. Да и, наверное, жить стало бы неинтересно. Это на экране монитора все выглядит чудесно и привлекательно. Если бы все это было по-настоящему, конец света пришел бы намного быстрее, чем взрыв солнца через 5 млрд лет. Поэтому пусть игры останутся играми. // **Led**

А знаете, мир какой игры мог бы быть сейчас реалом? Red Alert 2. Выходишь на улицу, а там лысые... Ядерная ракета где-то полетела... Прогноз погоды — ионный шторм... Деревья едят... Дирижабли бомбами кидаются... Вот так-то! // **ALakaZAM**

Прикольно, если бы мир был похож на мир WOW. Я б и на шредере лес порубил, и на грифоне полетал, выпил бы с Пандой кружечку пивка, с огра бы посмеялся (если бы тот меня не прибил), с эльфийкой какой-нибудь пообщался... // **Radagast**

GTA, Postal — еще не самое страшное, что можно придумать. А представьте, если бы наш мир стал двухмерным. Это бы и было сущим адом! // **Rein Wolfsong**

Как-то думал: если бы и вправду в Америке были такие Сэмы Фишеры и Кейты Арчеры, то американцы давно бы уже миром правили. // **Set**

Мне, например, хотелось, чтобы наш мир был средневековьем, с магами. Чтоб не было оружия дальнего действия и массового поражения. Тогда бы зажили — во как! (Рыцари поют под балконами девушек, а я скромно буду великим магом, ну, или там миром править и прочие мелочи...) // **Pre_historik**

А что, было бы хорошо, только мне, пожалуйста, исходники и права админа... взгляд пацифиста: "Да будет у всех РЕСПАУН! и тогда будет РУБИЛОВО!!!" // **cp**

Судя по ситуации в мире, Третья Мировая — не за горами. Так что в недалеком будущем насмотримся и в реальной жизни на RedAlert, CounterStrike, Battlefield и целую пачку симуляторов различной боевой техники. А под конец наступит Fallout, но увидят его уже немногие, можно даже сказать -избранные. // **Glukonator**

Вот вырастет поколение, которое на гоночках да на ГТА росло, тогда вообще будет боязно на улицу выходить. P.S. Пешеходы бывают или быстрыми, или мертвыми:) // **vitamin**

Насчет ценности жизни — думаю, нашлись бы люди, которые пригребли бы к своим рукам воскрешение. А потом корпорации и т.д. (киберпанк). Потом — революция, опустошение, агония власти... // **Nekris**

Я бы очень обрадовался, если бы случайно в нашу школу попал редимер. // **Max**

Я часто задумывался, что произойдет, если любимый мир придет в Реал. На самом деле сначала кажется, что будет "прикольно": эх, пробежаться бы с Pulse Gun'ом наперевес, нашинковать вражин своим двуручником, а если убьют — не беда! Респавн, резурект! Зачем учиться? Зачем работать? Можно просто взять в руки рейлган и пойти искать счастья, а кто станет на пути — того без лишних церемоний из этого самого рейлгана... А потом охватывает какое-то необычное чувство: а разве интересно жить в таком мире? Лично мне — нет. // **Вульф Свирепый**

По идее, результат был достаточно предсказуем: очень многие (реалисты), разумеется, уверены, что слияние игрового(-ых) мира(-ов) с реальным последнему ничего хорошего не принесло бы. Некоторым надоела бы постоянная борьба за жизнь и шинкование монстров. Другим, судя по всему, пришлась бы по душе "жизнь с кодами", полеты на грифонах или ненулевая вероятность случайного попадания в школу редимера. Правда, были и очень трезвые замечания о том, что миры игр постепенно приходят в реальную жизнь. Разумеется, пока это не киберпанк-миры и, к счастью, не постапокалипсические. Что ж, пока виртуальность не проникла в настоящий мир, предлагаю поговорить о реальности:

**«КЛУБНАЯ ЖИЗНЬ»**

Сегодняшняя тема, как вы наверняка догадались, посвящена не нашей одноименной рубрике, а всем без исключения компьютерным клубам. Расскажите, зачем вы туда ходите, во что играете, что вам нравится в клубах, а чего терпеть не можете. Байки о клубной жизни, мысли про "идеальный клуб", рассказы об ужасно злых (или ангельски добрых) админах, любые занятные случаи, связанные с "локальными оплотами киберкультуры" — думаю, почитать про это будет интересно всем. Плюс одна малюююсенькая просьба: не давайте полных названий клубов, если очень хочется — сокращайте их, вроде "Клуб W." Кто знает — поймет, остальные — обойдутся. Давайте не будем создавать друг другу лишних проблем (не хочется никого рекламировать или очернять).

Как обычно, свое мнение по затронутым в "Блице" вопросам вы можете высказать в одноименной ветке на форуме "ВР" (http://www.nestor.minsk.by/vr/hell/index.html в разделе "наша почта"), либо электронной/бумажной почтой (me@nickky.com / 220113, а/я 563, "Виртуальные радости"). Традиционная форма для Блиц-голосования находится по адресу http://www.nestor.minsk.by/vr/editor/poll/poll2.html (туда же можно попасть по ссылке с главной страницы). Вопрос там сегодня простой, но важный.

**Николай "Nickky" Щетько**
**(me@nickky.com)**

## ВИКТОРИНА

Наш главный победитель сегодня (трубят трубы, бьют барабаны) — **Липницкий Михаил**, правильно ответивший на все вопросы! Молодец! Кроме Михаила от всей души хочу поздравить **Максима Шершеня** и **Александра Шуба** — они продемонстрировали блестящую игровую эрудицию, а вот второго номера "ВР" в их подшивке не оказалось. Но это уже не важно.

Уважаемые победители, звоните нам в редакцию по телефону 234-67-90 и приходите за честно заработанными призами. По-здрав-ля-ем!

Однако, прежде чем огласить правильные ответы, сделаю небольшое отступление: в восьмой вопрос просочилась ошибочка — в названии игры была пропущена цифра "2". Разумеется, имелся в виду отличный сиквел Homeworld, а не первая часть. Так что вопрос не учитывался при подведении итогов. Тем не менее, приятно, что все или почти все без слов поняли ситуацию и ответили на "некорректный" вопрос правильно — решпект, друзья!

"А теперь, внимание, правильный ответ...":

**Задание 1:** Второй номер "ВР" в феврале 2000 года стоил лишь **40 рублей**.

**Задание 2:** Сестру Ганса Воральберга звали Анной. Которое имя и правильный ответ — **Аня**.

**Задание 3: Хилис** — так называется планета, где разворачивалось действие в Beyond Good&Evil.

**Задание 4:** Противостояние в Периметре происходит между **Исходниками и Возвратниками** (Империю не учитываем)

**Задание 5:** Милые зверюшки, которых мы, назло межгалактическому Гринпису, пачками изничтожали в Halo, принадлежали к расе **Ковенант**.

**Задание 6:** Правами на HoMM в данный момент владеет, разумеется, **Ubisoft**. Интересно, кто же разрабатывает пятую часть суперсериала?..

**Задание 7:** Симпатяга **Manny Calavera** работал в Департаменте Смерти агентом по сбору и регистрации мертвых душ.

**Задание 8:** В Homeworld 2 главный корабль назывался **"Гордостью Хиигары" (Pride of Hiigara)**.

**Задание 9:** Стандартная редакция Wing Commander III: The Heart of the Tiger занимала аж **4 CD**. Для тех времен — умопомрачительный объем.

**Задание 10:** Как оказалось, ни для кого не секрет, что Лорд Бритиш — ник **Ричарда Гэриотта**.

Как видите, новых вопросов сегодня нет, и это означает, что "ВиктоРина" уходит в летний отпуск. Не скучайте: к осени насочиняем свежих интересных вопросов. Отдыхайте, набирайтесь сил и готовьтесь к зубодробительно-головоломным осенним заданиям!

**Николай "Nickky" Щетько**
**(me@nickky.com)**

## ВР-ПАРАД

Каковы же результаты вашего июньского волеизъявления под названием "ВР-Парад"?

Мы наблюдаем смену лидера! Со смешным перевесом в три очка парадом командует **Far Cry**, обогнавший таких титанов, как **Unreal Tournament 2004** и **Sacred**.

**Hitman: Contracts**, как и подобает киллеру, незаметно подобрался и явно готовится занять заслуженное место в тройке лидеров, тем более что нынешние три лидера в полном составе выходят из голосования (по возрасту).

В середине десятки уютно разместился **Painkiller**, а чуть ниже, со значительным отрывом от него, 6-7 места делят **"Операция Silent Storm: Часовые"** и **"Периметр"**.

**Syberia 2** не хватило лишь одного голоса, чтобы присоединиться к "российскому дуэту". За Сиберией следует новоявленный футбольный сим **UEFA Euro 2004**, и замыкает десятку дядька МакРэй со своим симулятором **Colin McRae Rally 04**.

Из прочего отмечу взобравшийся на 11-е место жестокий **Manhunt** и российскую **"Власть закона"** на 17-й позиции хит-парада.

Надеюсь, вы не забудете проголосовать за любимые игры на http://www.nestor.minsk.by/vr каждый месяц и поучаствовать тем самым в розыгрыше игрового CD!

| Место | | Пр. мес. | Название | Голосов |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ➔ | 2 | Far Cry | 100 |
| 2 | ➔ | 1 | Unreal Tournament 2004 | 97 |
| 3 | ➔ | 4 | Sacred | 96 |
| 4 | | — | Hitman: Contracts | 95 |
| 5 | ↓ | 3 | Painkiller | 85 |
| 6 | | — | Операция Silent Storm: Часовые | 55 |
| 7 | | — | Периметр | 55 |
| 8 | ↓ | 5 | Syberia 2 | 54 |
| 9 | | — | UEFA Euro 2004 | 43 |
| 10 | ↓ | 6 | Colin McRae Rally 04 | 34 |
| 11 | | — | Manhunt | 33 |
| 12 | ↓ | 7 | Splinter Cell: Pandora Tomorrow | 25 |
| 13 | | — | Rise of Nations: Thrones & Patriots | 23 |
| 14 | ↑ | 16 | Rainbow Six 3: Athena Sword | 18 |
| 15 | ↓ | 11 | Lord of the Rings: Return of the King | 16 |
| 16 | ➔ | 13 | Neighbours From Hell 2: On Vacation | 13 |
| 17 | | — | Власть Закона | 12 |
| 18 | ➔ | 12 | Механоиды | 10 |
| 19 | ➔ | | SINGLES — Flirt up your life | 9 |
| 20 | ➔ | | Жанна Д'Арк | 8 |
| 21 | ↑ | 27 | Knights of the Temple | 7 |
| 22 | ↑ | 24 | Lords of the Realm III | 6 |
| 23 | | — | Осада | 6 |
| 24 | ➔ | 23 | Chicago 1930 | 5 |
| 25 | ➔ | 22 | Conan | 5 |
| 26 | ➔ | 20 | Desert Rats vs. Afrika Korps | 5 |
| 27 | | — | Spartan | 5 |
| 28 | ➔ | 30 | Sonic Adventure DX: Director's Cut | 4 |
| 29 | ➔ | 26 | Castle Strike | 3 |
| 30 | ➔ | 28 | Gladiator: Sword of Vengeance | 2 |

**ВСЕГО ГОЛОСОВ: 929**

*Примечание:*
➔ — *исключается из хит-парада;*
↓ — *спускается*
↑ — *поднимается;*
— — *новинка хит-парада*

## АНЕКДОТЫ

male — мужчина
female — женщина
email — компьютерщик

**(прислал malkowsky)**

❖❖❖

Приходит на ICQ сообщение:
— Do you wanna chat?
— I'm busy.
— Hello, busy. I'm Abraham!...

❖❖❖

— Э, простите, а сколько занимает виндовс?
— Сколько находит — столько и занимает.

❖❖❖

Интердевочки — девочки, работающие в Интеренте.

❖❖❖

— Папа, а почему этот трамвай называется скоростным?
— Потому, сынок, что у него выделенная линия...

❖❖❖

В зоопарке:
— Папа, что-то горилла очень зло на нас посмотрела...
— Спокойно, сынок, это еще только касса.

❖❖❖

Четвертый день собираю пазл.... Кто сказал, что это развивает спокойствие и терпение? Я эти квадратики уже кулаком вбиваю!

❖❖❖

Ванька Жуков шепчет, сидя перед компьютером: "Не те времена, Антон Павлович, рано или поздно дедушка все равно обо мне узнает..."

ПРОХОЖДЕНИЕ

# Syberia 2

Мы на полпути к мечте — далекой Сибири. Первым полустанком становится заснеженный русский городок под названием Романсбург.

Прибываем в Романсбург, знакомимся с первым его обитателем — хозяином магазинчика Емелионом Гупачевым. Заходим в магазин, крадем со стола ключ возле разбитой лампы, подходим к конфетницам, открываем крайнюю правую, забираем кучку монет. Вторую слева монету из ряда используем на среднюю конфетницу, получаем рыбную конфету (нужно положить монету в кармашек и провернуть рукоятку), на левую конфетницу используем пятую монету — получаем сахарную конфету. Выходим из магазина, заговариваем с девочкой, она уходит. Возвращаемся в магазин, говорим с полковником, допытываемся про ключ. Он сознается, что ключ потерял, и теперь он у кого-то внизу. Возвращаемся к девочке (у нее в руках красный воздушный шарик), заговариваем, кидаем ей вниз сахарную конфету, она на шарике поднимает нам ключ от ворот. Возвращаемся к воротам, открываем их, спускаемся. Внизу говорим с девочкой (Малка), еще раз выпытываем у нее подробности о населяющих нижний город жителях, и в частности об углераспределяющей машине. Малка говорит, что о ней могут что-то знать братья Бурговы — Иван да Игорь.

По дороге к ним заходим в кабаре Циркоса, знакомимся с хозяином, он предлагает посмотреть расположенных справа механических лошадей (явно работы Ганса). Механизм сломан. Говорим с хозяином, он вспоминает Ганса и предлагает Кейт пригласить того в кабаре, дабы тот смог починить лошадок и повидаться с ним. Выходим из кабаре, попадаем к забору с афишами, подходим к воротам. Говорим с Иваном про углевую машину. Он советует залить в генератор бензин из красной канистры. Идем к генератору, берем канистру — она пуста. Возвращаемся к братьям, они говорят, что надо найти бензин, но, несмотря на работающий во дворе бензиновый генератор, делиться не хотят — даже за деньги.

По забору идем влево, натыкаемся на человека, клеящего афиши. Покидаем локацию, возвращаемся и обнаруживаем, что свеженаклеенная афиша прикрывает дыру в заборе. Срываем афишу, проникаем во двор. Выпускаем из клетки собаку, похожую на белого медвежонка, младший брат убегает ее ловить. В это время мы подменяем канистру на пустую. Будим второго брата, первый возвращается, мы убегаем. Заливаем в генератор бензин, нажимаем красную кнопку на свае рядом — он начинает работать. Поднимаемся наверх, заводим поезд при помощи аппарата рядом с Оскаром. Затем опускаем рычаг на механизме за магазинчиком — вагон заполняется углем. Сразу прибегает Оскар и говорит, что Ганс пропал. Отправляемся на поиски.

Ганс заболел — это плохо. Расспросив местных жителей (Малку), вы узнаете, что вылечить Ганса могут только в монастыре неподалеку от Романсбурга. Поговорите с полковником Гупачевым, он спустит вам лестницу на чердак. Залезайте и берите комплект зимней одежды. Затем спускайтесь вниз, поговорите с Малкой, а потом — с Циркосом, он расскажет, что монахи определяют состояние больных по специальному отпечатку лица. Чтобы заполучить этот отпечаток, необходимо достать специальное льняное полотенце. Ящик с этими полотенцами находится у моста, на выходе из города. От Циркоса мы уже знаем, что хранительницей полотенец является Малка — монахи когда-то помогли ее матери, и теперь она находится у них в доверии. Пожаловавшись девочке на плохое состояние старика, выманиваем у нее жетон. Идем к мосту, кидаем жетон в прорезь автомата, дергаем за рычаг, забираем полотенце. Возвращаемся в поезд. По дороге заходим в душевую и переодеваемся в комплект зимней одежды. Входим в комнату больного, кладем полотенце ему на лицо, забираем. Все, можно идти к монастырю.

На подходе к монастырю видим, что попасть в него можно с помощью лифта, однако, подергав за веревочку, получаем от монаха-"лифтера" молчаливый отказ. Ладно, будем хитрее. Сворачиваем на тропинку вправо, выходим к берегу озера, где послушник стирает грязное белье (монашеские рясы). Заводим с ним разговор. Одинокий монах на редкость словоохотлив, из разговора с ним понимаем, что в монастырь пускают только монахинь. Также выясняется, что товарищ — большой знаток латыни, обуреваемый мечтой увидеть птичку своей мечты — Merula Alba, что означает "белый ворон". Кстати, эта самая птичка поет неподалеку. Возвращаемся в город к полковнику Гупачеву. Он нам дарит с барского плеча три манка для птиц — черный, серебряный и золотой. Возвращаемся к одиноко стирающему монаху и даем ему серебряный манок. Он в него дует, Merula Alba откликается, и товарищ убегает на поиски мечты, а мы тем временем с чистой совестью крадем с камней рясу, переодеваемся и проникаем на лифте в монастырь. Слева от лифта берем спички с воскоплавильного аппарата.

Сразу проходим вперед, обращаем внимание на подстригающего траву монаха и стоящую рядом тачку — сейчас она пуста. Двигаемся дальше, выходим на монастырскую площадь и идем налево, к тяжелым дверям. Входим внутрь, говорим с вышедшим на звуки Патриархом. Показываем саван с отпечатком Ганса. Да, плохи его дела. Итак, Ганса приносят в монастырь. От Патриарха узнаем грустную новость — Воральберг при смерти. Уходим в келью, в которой лежит Ганс, говорим с ним. Он рассказывает, что ему может помочь какой-то монах — старый друг Алексей Тукиянов, с которым он вместе жил у юколов — небольшого северного народца. Расспрашиваем его про Алексея. В этот момент к двери подходит подслушивать тот человек, который стирал рясы. Выходим из кельи, отгоняем его. Затем расспрашиваем о брате Алексее. После долгих разговоров он дает свиток и линзу с изображением мамонта — их вы можете посмотреть, перелистнув страничку в инвентаре.

Читаем свиток. Выходим на площадку перед кельями, где Патриарх поведал нам о тяжком положении Ганса, подбираем с пола щетку. Выходим на перекресток, идем вниз, к апартаментам Патриарха. Входим внутрь. Проходим на один экран вперед, затем обращаем внимание на две фрески по бокам. Нас интересует левая. Подходим к ней, используем щетку на книгу, которую держит в руках святой. Перед нами высвечивается схема. Запоминаем расположение подсвеченных точек относительно креста. Можно поговорить с патриархом. Возвращаемся на перекресток, входим в дверь, по бокам которой стоят монахи. Бежим вправо, спускаемся по винтовой дороге вниз. Ба! Знакомый крестик на полу.

Со стены справа снимаем длинную кочергу и опускаем свечи в том порядке, в котором они были изображены на подсказке — относительно навершия: самую верхнюю, затем пропускаем по две с каждой стороны и зажигаем еще по две подряд с каждой стороны. После этого на втором этаже откроется смотровое окно с видом на Романсбург. Пока оно открыто, ставим на него линзу с мамонтом — для этого надо перелистнуть страничку в инвентаре и нажать на значок с ладонью, после чего можно устанавливать. Возвращаемся к виду на окно. Поднимаем створки в следующем порядке: нижняя, левая, верхняя, правая. Если сразу не получится, попробуйте еще раз — возможно, их положение генерируется случайным образом, в любом случае поднимать их надо по кругу, по часовой стрелке. После этой операции окно прикрывается, и на противоположную стенку проецируется изображение мамонта. Подходим к круглому барельефу, на который падает свет, активируем его. Справа открывается потайной шкаф, из которого мы берем дневник Алексея Тукиянова и юкольскую реликвию. Внимательно прочитайте дневник — он очень интересен сам по себе и дает подсказку.

Из дневника мы узнаем про рецепты юкольской медицины. Выходим из этого здания и идем по проходу, ведущему от лифта назад. Теперь монаха, стригущего траву, нет, а на тачке лежат садовые ножницы. Подбираем их и возвращаемся на развилку. Идем на монастырское кладбище (с белым деревом), где послушник уже копает могилу для вашего друга Ганса. Рановато! Идем по правой дорожке, осматриваем надгробия и натыкаемся на могилу брата Алексея. Она вся заросла травой — достаем ножницы и срезаем эту травку, подбираем ее. Выходим налево, обращаем внимание на расщелину в стене, слева от того места, где копает монах. Уходим с кладбища. Возвращаемся к экрану с лифтом, подходим к воскоплавильной машине. Делаем следующие операции: тянем за штуку, напоминающую мухобойку. Начинает кипеть огонь. Открываем цилиндрик для заливки, который располагается под краником. В кастрюлю с воском кладем траву, в цилиндрик — фитиль (они лежат рядом), закрываем цилиндрик, опускаем краник. Все, травяная свеча готова, берем ее. Да, не забудьте о спичках!

Идем в келью к Гансу. Ставим на стол юкольскую реликвию (оказавшуюся на поверку банальным подсвечником), устанавливаем в нее свечу, поджигаем спичками. В лучших традициях курильщиков опия по комнате начинает виться дымок и бегают белые мамонты. Само собой после такой "терапии" Ганс подскакивает, как молодой — будто и не собирался помирать. Пора делать ноги. Идем к лифту, говорим с патриархом, который категорически запрещает Гансу покидать монастырь и намекает, что тот сможет отсюда выбраться только в гробу. Ну что ж, в гробу так в гробу. Идем в апартаменты патриарха, проходим в зашторенную комнату, берем орнаментированный ключ. Возвращаемся ко входу в патриаршьи покои, подходим к решетке справа, используем на нее ключ, входим в комнатку. В ней только один активный предмет — шнур от колокола. Дергаем за него, раздается звон, и монах, роющий могилу, уходит. Заходим на кладбище, подвигаем гроб к расщелине, возвращаемся в келью Ганса и говорим, что пора бы и честь знать... Садимся с Гансом в гроб и уходим из монастыря (как именно — увидите в ролике).

Мы снова в поезде. Пора бы уезжать, но Ганс просит Кейт вернуться в кабаре Циркоса и починить механических лошадей. Взяв у Воральберга деталь, идем в кабаре. Проходим к лошадям, устанавливаем диск на штырь. Диск как бы поделен на четверти. Нижняя левая отвечает за первую (если считать слева) лошадь, верхняя левая — за вторую, верхняя правая — за третью, нижняя правая — за четвертую. В каждой четверти имеется отверстие, к которому нужно подвести патрубок. Делаем так: в первой четверти ставим патрубок посередине, во второй — на верхнее деление, в третьей — на верхнее, в четвертой — на крайнее правое (верхнее). Когда все трубки стоят, трогаем набалдашник посередине. После того как все лошади встрепенутся, отсоединяем трубки, опять трогаем набалдашник, диск проворачивается. Устанавливаем патрубки так же, как и в первый раз, касаемся набалдашника. Проделываем эти манипуляции четыре раза, смотрим ролик.

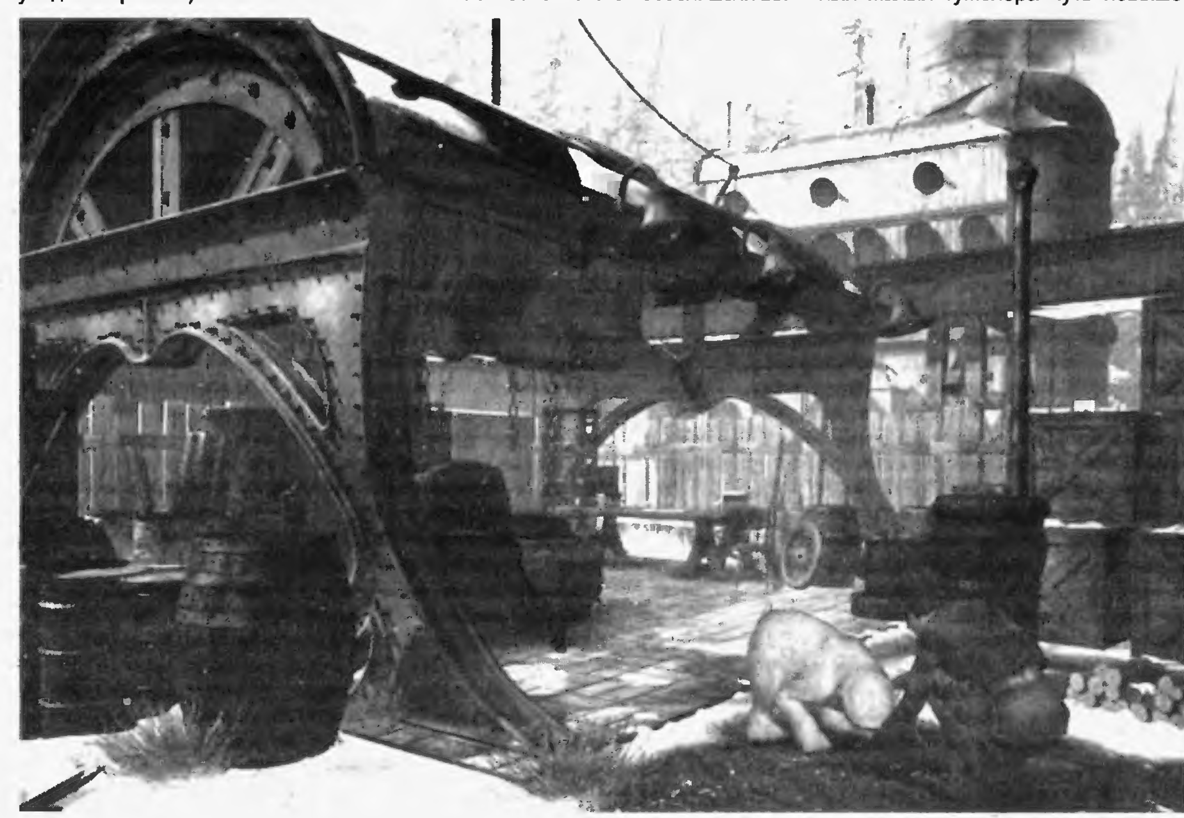
Поезд ушел, но еще не все потеряно. Поднимаемся к полковнику в магазин, жалуемся ему на горе. Он дает добро на использование служебной тележки. Выходим на ж\д платформу, подходим к ее левому краю, дергаем за рычаг. Садимся в тележку, проезжаем десять метров. Да... нужна тяговая сила. Возвращаемся в кабаре. Просим у Циркоса разрешения забрать юки. После получения согласия идем к забору, за которым прятались братья Иван да Игорь. Открыто... Странно. Проходим внутрь, забираем со скамейки газету, затем приманиваем юки рыбными конфетами, идем к дрезине, садимся — и вперед, из Романсбурга!

Злодеи устроили нам подлянку — придется идти в обход. По дороге натыкаемся на валун с примерзшей рыбой — пока он нам не нужен, двигаемся далее. Увидев бобра, юки начинает лаять и не дает тому закончить работу. Идем по развилке влево, подбираем с земли хворост, возвращаемся к валуну, кладем хворост вниз, поджигаем спичками. Через некоторое время рыба разморожена — забираем ее. Возвращаемся к юки, отманиваем его рыбой в сторонку. Бобер валит дерево. Теперь можно перейти на другую сторону реки.

Добираемся до рыбацкого домика, заходим внутрь. С полки над камином берем три предмета: топорик, руководство рыбака по ловле золотистого лосося и матрешку. Пройдем по комнате влево, и на кухне берем аквариум. Выходим через заднюю дверь, спускаемся к реке. У перил берем удочку. Из чемоданчика внизу достаем маленькую зеленую блесну, одеваем. Закидываем удочку в место, куда падает тень от дерева, вытаскиваем золотистого лосося. Если вы не совсем правильно забросили удочку, можно вытащить зеленого лосося — его придется использовать, чтобы вернуться за золотистым. Куда использовать? А вы попробуйте выйти из дома обратно на дорогу — узнаете.

Итак, допустим, вы уже раздобыли золотистого лосося. Подходим к окну слева от выхода, бросаем медведю лосося, он уходит. Выходим из дома, подбираем на снегу перед окном оставшуюся кость. Возвращаемся по дороге к перерубленному подвесному мосту. На остатках с нашей стороны задействуем топорик, отрубаем веревку с доской. Используем эту веревку на нависшем над пропастью дереве, перебираемся через ущелье. Далее следуем за юки, наблюдаем сюжетную сценку и радуемся воистину божественному возмездию. Теперь надо взобраться по отвесной стене вверх. Чтобы дотянуться до первого выступа, используем топорик, подтягиваемся. Чтобы взобраться на самый верх, надо будет в некоторых местах сдвигаться вправо-влево. Это несложно. Вот мы и наверху.

Идем вниз, пропускаем мимо банду на снегоходе. Подходим к лачуге с радиопередатчиком, активируем его — нажимаем красную кнопку на дисплее радара и такую же кнопку на датчике с четырьмя рядами кнопок и окошечком. В принципе, радар нужен для второй части головоломки, но у меня он был включен, поэтому я опишу, как все делал сам. Выходим из экрана, возвращаемся к развилке и идем вверх, к месту крушения самолета. Проходим еще чуть вперед и пробуем разбудить запутавшегося в стропах парашюта тов.Бориса. Безнадежно — дрыхнет как сурок. Но на голове у него шлемофон с наушниками... Залазим в кабину поверженного самолета. Да-а-а... Не пугайтесь — на самом деле все довольно просто и логично, хотя это и одно из самых сложных мест в игре. Я сам, признаться, потратил порядком времени, пока не выяснил, что далеко не все из этих тумблеров и кнопок имеют значение. По-настоящему важны две области кнопок. Первая группа — верхняя, зажигающая красный (питание всей кабины), желтый и зеленый огоньки. Вначале "запитываем" панель управления поворотом красного рычажка. Больше его не трогаем. Вторая по значимости группа рычажков внизу справа — по результатам работы высвечиваются позывные частоты шлемофона Бориса (окошечко вверху справа). Работаем именно с этой группой. Вначале добиваемся того, чтоб светилась зеленая лампочка рядом. Для этого щелкаем два тумблера вверх. "Вертушки" чуть ниже могут стоять в любом положении. Затем смотрим на три разноцветных малых тумблера чуть повыше.



Средний из них (красный) всегда должен быть активирован — поднят вверх. А крайние служат лишь для добычи частей кода — левой и правой соответственно.

Возвращаемся к первой — верхней — группе тумблеров. Два неосновных тумблера отвечают за питание левой и правой части дисплея с кодом и не работают одновременно, т.е. код можно узнать только двумя частями. Сначала выключаем один тумблер, переносимся на вторую группу кнопок и перещелкиваем два крайних малых тумблера — высвечивается часть кода. Затем возвращаемся наверх, меняем у двух тумблеров положения на противоположные, переходим вниз и делаем то же самое с малыми тумблерами. Вуаля! Код — 0328. Оставляем систему включенной и возвращаемся в хижину с рацией. Ползем наверх и направляем антенну на восток. Спускаемся — на локаторе должна мигать большая точка. Набираем на координаторе требуемое число, жмем маленькую кнопку на микрофоне — вызов пошел! Борис просыпается.

Возвращаемся к нему, разговариваем. Из всех вариантов выбраться с утеса остается только один — катапультироваться на кресле второго пилота. Но надо знать куда. Обращаем внимание на панель управления — там открылась левая боковая панель пульта управления с координатами приземления кресла. Возвращаемся в хижину. Тут-то становится ясно, что большая точка (антенна на восток) на самом деле — поезд, а маленькая (антенна на север) и есть самолет. Нас сейчас интересует, конечно, поезд. Определяем по радару примерные координаты: 81 по горизонтали, 18 по вертикали. Возвращаемся к кабине, вводим координаты именно в таком порядке, катапультируемся.

Итак, мы у поезда. Подходим к нему, вытаскиваем за руку Оскара из снега, разговариваем. Затем проходим в пассажирский вагон, в комнату Ганса, подбираем с пола план поезда, проходим к верстаку, подбираем масленку. Выходим, смазываем Ганса, он возвращается в строй. Но поезд опять не едет — его держит последний вагон, о чем нас уведомляет Оскар. Возвращаемся в пассажирский вагон, подходим к месту, где раньше стояла колонна с танцующими фигурками. Надо открыть люк. Достаем телефон, стрелочками выбираем номер Оскара, набираем. Люк открыт. Смотрим план поезда, вытягиваем запорные стержни — среднее и два крайних. Поезд двинулся дальше.

...Мы опять остановились. Выйдя, обнаруживаем брошенный снегоход у подножья памятника мамонтам, забираем из пристегнутой к нему сумки простыню. Слева от поезда ждет глупый Игорь, который считает, что его одолевают духи. Духами оказываются воющие звуки, которые издает ветер, проходящий через отверстие в тотеме с совой. Подходим к тотему, затыкаем отверстие (рот) простыней. Возвращаемся к Игорю, говорим с ним, он уезжает на снегоходе. Поднимаем оставшиеся от снегохода шиповки, приторачиваем их к подошвам. Теперь можно взобраться на скользкий взгорок. Мы оказываемся лицом к лицу со вторым братом, который угрожает нам бивнем и не дает сдвинуться с места. Звоним Оскару. Тот начинает гудеть с поезда. Иван отвлекается, мы бежим к стоящим слева саням с бивнями, поднимаем нож и перерезаем веревку, которой эти сани привязаны. Смотрим ролик.

Мы у юколов. Смотрим, как одевается Кейт, выходим из хижины, говорим с вождем племени. Справа от двери поднимаем оленьи рога. Проходим чуть дальше вправо и вниз. Должен оговориться, что поселок весьма и весьма большой, так что придется изрядно побегать. Неподалеку от места, где пожилая юколка что-то помешивает, забираем с ограды кожаный ремешок — в инвентаре автоматически появляется рогатка, сделанная из этого самого ремешка и стыренных ранее рогов. Проходим чуть дальше, останавливаемся у места, где юкол набирает воду. Подходим к конструкции для подъема фляги с водой. Снимаем флягу, рядом внизу, у кувшина, подбираем пробку. Крутим ручку, поднимается крючок, цепляем к нему флягу. Крутим ручку, фляга опускается и зачерпывает воду. Поднимаем флягу, снимаем ее — теперь у нас есть устройство для переноса воды. Возвращаемся к проходу, где жерди бьют в барабаны, нам нужно пройти через них к шаманке. Достаем рогатку, стреляем в нависающую над водяным колесом сосульку — устройство заклинивает, проходим к шаманке, разговариваем с ней.

Со стенки слева снимаем маску улыбающегося юкола, идем в комнатушку слева, забираем со столика духовой барабан для призыва харфанга (белой совы) — по всему поселку разбросаны шесты для ее вызова, на одном из них она сидит сама. Идем в пещеру за мостиком (она хорошо подсвечена), сворачиваем в левый проход. Подходим к стене с вмороженным в нее растением — похоже, это то самое смеющееся дерево, о котором говорила шаманка. Достаем пробку, затыкаем правое нижнее отверстие, отходим к столбу для вызова птицы, вешаем на перекрестье духовой барабан, крутим его. Прилетает птица, испуганный лемминг бросается в левое отверстие. Достаем пробку, перемещаем ее в отверстие посреди большой пустоты — лемминг прыгает и пробирается в крайний левый проход. Снова перемещаем пробку, затыкаем самое левое отверстие. В верхний левый канал заливаем воду из фляги, мышонок поднимается наверх. В правый верхний канал бросаем рыбную кость из инвентаря, мышонок пробегает, срывает ягоды, выбирается по кости наверх и тут же сваливается вниз. Подбираем ягоды, идем к шаманке. Смотрим ролик.

Вы во сне. Знакомые места, не так ли? Да, это первая Сибирь, только слегка урезанная версия. Проходим прямо в пещеру, поднимаем с пола куклу мамонта, возвращаемся в город. По дороге остановимся и поговорим с Анной Воральберг. Входим в город, проходим в ворота фабричной территории, сворачиваем сразу вправо.

Оказываемся в особняке Воральбергов, идем в гостиную, разговариваем с суровым отцом семейства, возвращаемся в холл, обращаем внимание на часы. Для начала их необходимо завести. Смотрим на табло (на общем виде подведите лупу к самому верху экрана и чуть левее — на лепнину), запоминаем время. Теперь нам нужно на маленьком табло выставить время, аналогичное показаниям большого. Для этого используем тумблеры справа и слева. Поначалу кажется, что они передвигают циферблат странно, но на самом деле все очень просто — щелкая их попеременно, мы будем двигать циферблат вперед ровно по 15 минут. Когда выставите необходимое время, передвиньте гири и троньте маятник. Все, часы пошли. Возвращаемся к Анне и узнаем точное время, когда мистер Воральберг идет на фабрику — 7.15. Назад в особняк! Ставим малый циферблат на 7.15, затем заводим звонок — для этого опустим правую гирю вниз. Пока механизм жужжит, трогаем колокольчик — начинают бить часы. Мистер Воральберг покидает гостиную, оставляя на журнальном столике ключ от чердака. Забираем ключ, поднимаемся наверх, открываем дверь. Попав на чердак, проходим вглубь и используем мамонта-куклу на Ганса. После разговора Ганс исчезает. Осматриваем стол, переносимся назад в деревню юколов.

Идем к поезду, говорим с Оскаром, отдаем ему маску. Он показывается юколам в новой ипостаси, и они его больше не боятся. Говорим с юколами у поезда, просим их помочь — они цепляют к поезду крюк. Подходим к крюку, натягиваем канат. Затем проходим немного вглубь пещеры, поднимаемся по лестнице слева, подходим к механизму с барабаном, тянем правый рычаг. Итак, поезд прибывает на станцию "конечная". Говорим с Оскаром, тот отправляется к шаманше, чтобы выполнить свой последний долг.

Нам тоже нужно в хижину шаманки. Как только заходим, трогаем рукой круглый оберег, висящий справа у двери. Потусторонний голос Анны Воральберг напоминает о времени — 7.15. Подходим к кровати. Вот так конструкция! Наклоняемся над Оскаром. Перед нами оказывается изображение груди машиниста. Если взглянуть повнимательней — все кнопки выполнены в виде циферблата. Нажимаем две, соответствующие цифрам 7 и 3. Открывается второй уровень замка. Внутренние переборки расположены крестом, следовательно, жмем клавиши, соответствующие цифрам 12, 3,6,9. Проворачиваем ключ и смотрим роскошный по своей задумке видеоролик.

Теперь нам нужно готовиться к путешествию. Поговорив с вождем, понимаем, что на поезде нам дальше не проехать. Но вот использовать локомотив еще можно. Идем к поезду, залазим в кабину машиниста, затем выполняем действия в следующей последовательности: вставляем ключ Воральберга в скважину (она располагается по центру приборной панели, между двумя белыми датчиками-циферблатами), дергаем большой рычаг слева сверху, переключаем отдельно стоящий тумблер слева, затем левый тумблер из пары справа, поворачиваем малый рычаг, расположенный справа сверху, затем снова левый большой, щелкаем вторым тумблером из пары справа — в итоге должны работать оба центральных циферблата. Крутим большой вентиль слева, затем малый, размещенный рядом и соединенный с отдельным датчиком. Смотрим ролик. Еще раз говорим с вождем -он стоит у входа в ковчег. Забираем из загона юки — для этого надо щелкнуть по петлям калитки. Грузимся на ковчег и отбываем.

Вот мы и в море, плывем на ковчеге. Ковчег может и не Ноев, но тоже ничего. Да вот беда — сели на мель! Поднимаемся на палубу, проходим влево, говорим с Гансом, затем спускаемся на ледник. Проходим к скелету, подбираем с земли бивень, по виду похожий на сосульку, идем влево. Подходим к якорю, используем на нем бивень, идем еще левее. Смотрим сценку появления очередного препятствия. Проходим к самому краю ледника — туда, где стоит группа пингвинов. Смотрим на корабль. Так, к нему идет течение и что-то не дает открыться боковой дверце. Возвращаемся к скелету, только немного левее. На земле обнаруживаем гнездо пингвинов, кладем в него матрешку, зовем черно-белых птичек. Как только они обступят гнездо, бежим к тому месту, где они недавно толпились. Проходим на самый край, используем бивень еще раз на трещину во льду, плывем к ковчегу. Оказавшись в трюме, откатываем от двери справа бочку, проходим в комнату с Гансом. Пролазим наверх по лестнице рядом с кроватью, поднимаем с пола костяной крючок, возвращаемся в дверь, из которой вышли, когда проникли на корабль. Залазим на бочку, цепляем крюк к мачте, надеваем на него веревочный узел, спускаемся, дергаем за рычаг и наблюдаем за жестокой, но справедливой расправой с Иваном Бурговым. Корабль отправляется к Сибири.

Ну, вот и она! Земля, давшая название двум великолепным адвенчурам. Сибирь. Сходим с корабля, бежим направо, поднимаемся по лестнице, трогаем фигурку человека. Упс! Забираем со скелета медальон юколов, возвращаемся к кораблю и идем налево. Как только спустимся с лестницы, проследуем вниз, к своеобразному пирсу, у основания которого стоит ящик. Забираем с поверхности ящика три камня с юкольскими рунами. Бежим строго вверх, проходим по коридору с потолком из бивней. У самого входа в коридор осмотрите траву — наткнетесь на активную зону. Будьте внимательны — пробежать мимо нее очень легко. С земли поднимаем еще один камень с руной и срываем бутон юкольского цветка. Проходим по коридору дальше, выходим к воротам. Говорим с Гансом, затем опускаем рычагом клетку справа у ворот. Возвращаемся на корабль. Так, а ленивый юки все дрыхнет... Ты нам нужен, дружок! Без всякой жалости подсовываем ему под нос свежесорванный бутон. Ох, как подскочил! Видать сильно пахнущая штука... Возвращаемся к воротам — юки сам прыгает в клетку и открывает нам проход.

Поднимаемся на площадку, откуда древние юколы призывали мамонтов. Здесь есть две группы механизмов: справа круг с рунами и песочной грушей, слева — юкольский орган. К плдощадке можно попасть, пройдя через кабинку с сидящим Гансом. Ну, вперед! Жуть как хочется живого мамонта увидеть — зря что ли столько километров отмахали? Для начала осмотрим юкольский медальон — он в инвентаре, на второй страничке. На нем каждому белому символу (они расположены на круге под грушей) соответствует свой красный (они начертаны на подобранных ранее камнях с рунами). Возле рунического круга лежит пятый, последний недостающий рунный камень. Сверяясь с медальоном, располагаем камни в кругу. Кроме того, их расположение можно подобрать по краям — узоры кромок соответствуют каждый своему камню. На всякий случай привожу их размещение: камень с руной, похожей на рогатку (у-образной), становится на самую нижнюю позицию; руна, напоминающая рыболовный крючок, — слева сверху; камень с рисунком вроде английского символа & — в самом верху; со значком, аналогичным русской Б — справа, на три часа; и последний, с узором, более всего напоминающим китайский иероглиф, — справа, на полпятого. Если все сделали правильно, поверните колесо — в центре круга появится крестообразный ключ. Когда будете его доставать, обратите внимание, что один из камней чуть сдвинулся, запомните символ — это подсказка к следующей головоломке.

Идем налево от кабинки с Гансом. Здесь расположен горн для вызова мамонтов. Вначале подойдите к тумбе с колесом — на левой ее части есть доска, напоминающая ряд мелких шкатулок. Вставьте ключ, поверните — откроется окошко с рунами. Выньте ключ и вставьте его в нижний ряд, второе окошко слева, затем поверните колесо. Воздухозаборный рупор повернется и послышится гул. Теперь идите к трубам слева от механизма. Мне повезло — я угадал правильное расположение с пятого раза, но есть информация, что подсказка была изображена на свитке (с изображением человека на мамонте). Нужно закрыть отверстия в следующем порядке: в верхнем ряду — среднее закрыть наполовину, в нижнем — среднее закрыть полностью, а левое — наполовину. Теперь поверните двойную рукоятку справа от труб.

Все, наслаждайтесь финальным роликом. Хочу отметить лишь, что концовка удалась — такая же романтичная, как и в первой части, и в то же время оставляющая место для фантазии: чем же все в итоге закончилось, и куда мамонты уносят Ганса...

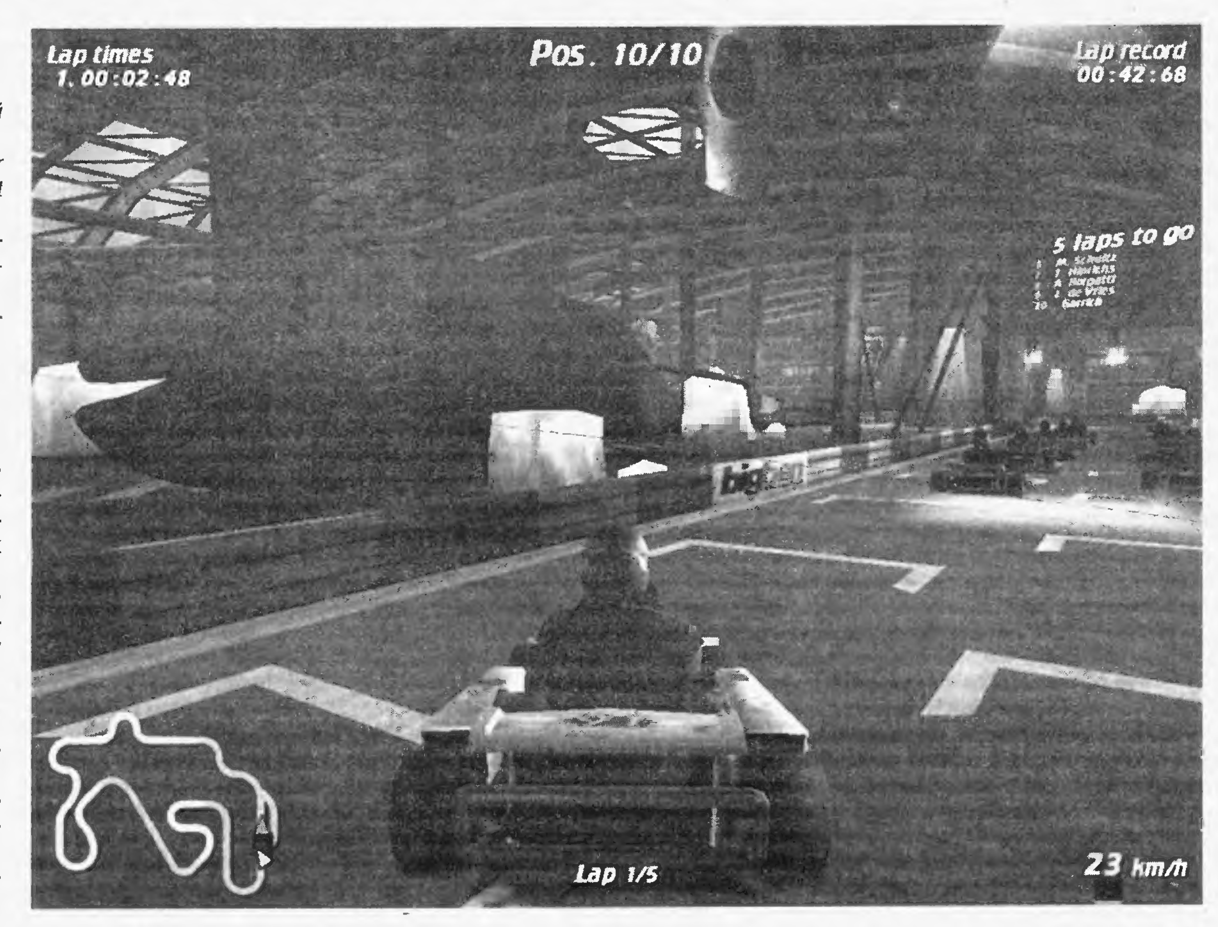
Highcoaster, highcoaster@list.ru

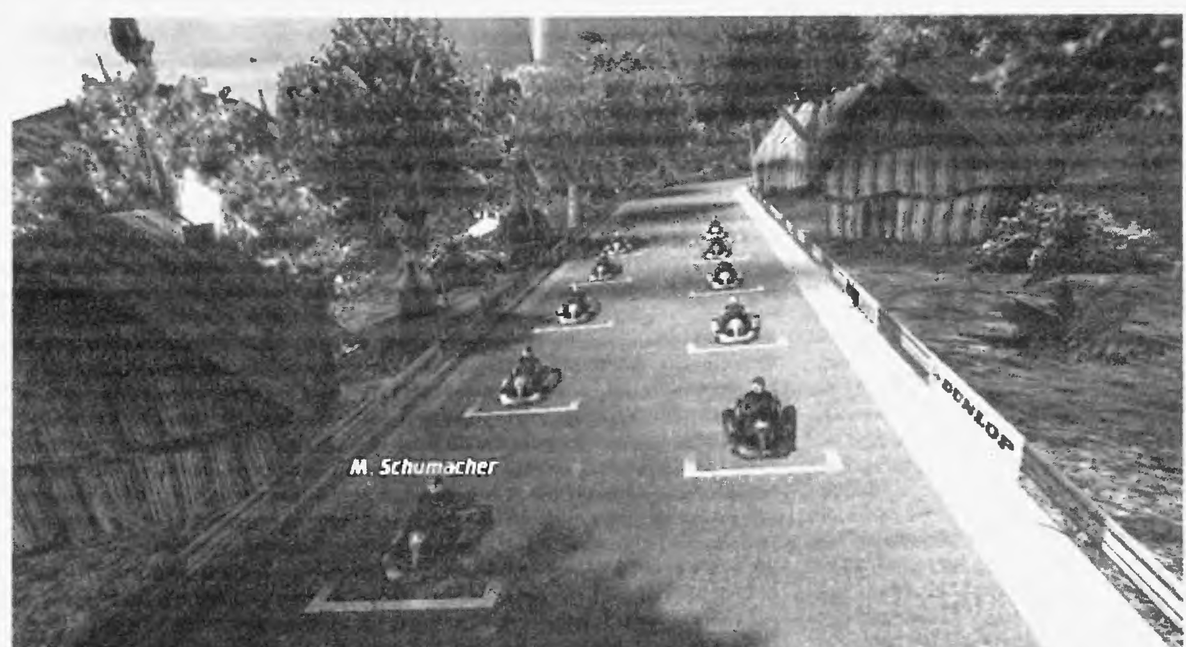
ОБЗОР

# Michael Schumacher – Word Tour Kart 2004

*Жанр:* автосимулятор
*Разработчик:* 10tacel Studios
*Издатель:* Big Ben Interactive
*Количество дисков в оригинальной версии:* 1
*Похожие игры:* Michael Schumacher Racing World Kart 2002, Go Kart Challenge
*Минимальные системные требования:* Pentium II 400 MHz, 64 RAM, 3D-axelerator, 190 MB HDD
*Рекомендуемые системные требования:* Pentium III 800 MHz, 128 RAM, 3D-axelerator, 190 MB HDD
*Дата выхода:* 29 апреля 2004 года

**Полагаю, многие из вас в курсе, что "Красный барон" Михаэль Шумахер, уже успевший стать шестикратным чемпионом мира в самом престижном классе автогонок "Формула 1", в своем "девичестве" неплохо выступал в другом виде гонок. А именно — в картинге, который несправедливо считается у нас второсортным, "детским". Но, не видя перед собой перспектив, гонщик позже перешел в формулу. И когда он стал богатым и знаменитым, пришло время вспомнить и о давешнем пристрастии, но только с иным подходом. Разработчики и издатели были только рады получить от него лицензию. И таким образом увидела свет целая серия картинг-игр с улыбающимся ликом "Шумми" на обложке. И Michael Schumacher — Word Tour Kart 2004 — новенький среди них.**




Взгляд покупателя
Неплохая заставка, симпатичное меню, достаточно много режимов... Четкие текстуры, красивое небо, радуга в небесах играет, светлые тона. Очень, даже очень-очень нравится. Хотя нет, деревья некрасивые, в стиле "двухкартонных елочек", но, впрочем, они не бросаются в глаза. Да и если бы вместо этой тарелки на колесах поставить какой-нибудь Порш 911-ый или Феррари… Вот это было бы веселее. Впрочем, и так сойдет. Вот только почему этот дурацкий карт все время в забор врезается! Кто такое управление придумал! Впрочем, в игрушке что-то есть. Да и как она в 190 метров-то смогла уместиться?! Приятно. Пожалуй, пусть поживет. Может и разберусь на досуге, если делать нечего будет.

Взгляд босса
Привет, сынок. Ты, насколько мне известно, новенький у нас и рулить нормально твои ручонки еще не приспособились. Ну да ладно, меня это как-то не волнует. Мы даем тебе машину, а ты для нас побеждаешь. Как ты это делаешь — несущественно. Важно только то, что ты должен как можно быстрее освоиться в FUN-классе — это самый простой класс карт-гонок. Там будет всего четыре заезда: на Кубе, в США, Японии и на Британских островах. Четыре трассы по три круга каждая. Чтобы пройти, ты должен минимум два раза победить и два раза быть вторым. Понимаю, что трудно, особенно поначалу, но потерпишь, не ребенок. Когда покончишь с FUN'ом, перейдешь в ICA-класс. Там будет сложнее. Пять трасс, допустимо только одно серебро, остальное только золото. Но зато машинки помощнее и скорости побольше. И когда там ты уже не встретишь соперников, у тебя останется только одна дорога — в золотой FSA-класс. Это апогей твоей карьеры. Там выступают только лучшие из лучших. Восемь трасс, некоторые из них ты уже видел, есть и новые. Но самое главное — ни на одной, повторяю, "НИ НА ОДНОЙ!" нельзя проиграть. Будешь везде первым — и ты чемпион. Не будешь — и ты никому не нужен. Помни, команда надеется на тебя. Не подведи нас, сынок.

Взгляд пилота
Здорово, друг. Ты у нас новичок? Ну, тогда я расскажу тебе кой-чего о том, как правильно ездить надо. Понимаешь, люди привыкли считать карт чем-то несерьезным, забавой для детей, но никак не для профессиональных спортсменов. Но между тем, они очень сильно заблуждаются, ведь этот малыш — настоящий спортивный болид. Он спокойно разгоняется до скорости 100 км/ч за несколько секунд. А по маневренности легко обставит любой автомобиль. Так что не смотри на него свысока, а лучше слушай внимательнее. Трассы для картов представляют собой небольшие (около километра в длину) замкнутые шоссе. Они разбросаны в разных местах планеты как под открытым небом, так и под крышами больших ангаров. Сами по себе они достаточно живописны. Например, ездить по заброшенной военной базе в Британии или по солнечному пляжу в США — одно удовольствие. Правда, случаются и казусы, вроде мертвого кита, лежащего большой кучей дурно пахнущего мяса в трех метрах от трассы в Японии. Но это ни в коей мере не должно тебя отвлекать, приятель. Единственное, что должно тебя волновать — это сама трасса. Тот кусок асфальта, огороженный по бокам стальной непробиваемой стенкой, что отделяет тебя от финиша и победы. Это то, на что ты должен смотреть, то, что должно стать половиной тебя, твоего сознания. А вторую половину должен занять твой карт. Он — это ты, ты — это он. Все его капризы ты должен знать и пресекать задолго до того, как он даже подумает о них. Помни: одна ошибка на повороте — и тебя развернет на 180 градусов. И тогда все потеряно, ведь соперники не упустят своего шанса. Поэтому нужно ездить без ошибок, и я дам тебе парочку советов.

Сначала о квалификации. Перед каждой гонкой у тебя есть возможность пройти квалификационный заезд. Не стоит здесь лезть из кожи вон, чтобы показать лучшее время. Уж поверь мне, в начале любого заезда гонщики любят делать разные глупости: толкаться, таранить друг друга, подрезать. Так что если не хлопать ушами, то вполне можно уже на стартовом отрезке проскочить с десятого места в тройку лидеров. Используй квалификацию просто для знакомства с трассой.

В FUN-классе все просто. Небольшие скорости, несложные трассы. Здесь главный соперник — стенки. Нужно привыкнуть отпускать вовремя руль, чтобы не врезаться в них. Просто будь внимательным, не дергай резко баранку и не пропускай вперед соперников — и все будет хорошо.

Но в ICA-классе, смею тебя уверить, дела пойдут куда веселее. Здесь средняя скорость достигает 100 км/ч, так что нужно искать золотую середину между скоростью и маневрированием. В этих гонках самое главное — научиться правильно проходить повороты. По моему мнению, самый оптимальный вариант — это подъезжать к изгибу дороги по внешней траектории и в процессе самого поворота не бояться заворачивать руль до отказа. Так гасится лишняя инерция, внутренний бордюр предохраняет тебя от разворота машины, а ты после поворота оказываешься на выгодной внутренней полосе. Во время поворотов для того, чтобы не заносило, используй борта своих соперников, которым не посчастливилось ехать рядом с тобой. И, наконец, старайся разбивать "паровозики" противников. Иначе так, идя друг за другом вплотную, они достаточно быстро оставят тебя далеко позади. Если правильно выполнять эти указания, то победа не заставит себя ждать.

И, наконец, FSA-класс. Здесь средняя скорость еще выше, трассы изгибистее, на них везде разбросаны какие-то препятствия, да и соперники становятся очень агрессивными. Так и норовят подрезать или размазать по стене, так что и ты в долгу не оставайся. Здесь нет универсальных советов по удачному прохождению. Нужно самому понять, как привести болид к финишу раньше, чем противник. Не спорю, это трудно. Но на то он и есть золотой класс. В общем, не дрейфь! Увидимся на трассе.

Взгляд механика
Алоха, быстроколесый! Ты думаешь, что я сейчас тебе начну читать лекцию о том, как правильно настраивать свой карт? Ошибаешься! Лично я здесь отдыхаю полностью и бесповоротно. Представь себе, мне здесь абсолютно ничего нельзя сделать с машиной! Я не могу ни колеса подкачать, ни с амортизаторами побаловаться, ни тормоза подтянуть, ни крыло поравнять после аварии. Единственное, что дозволено делать с картом, — выбрать цвет корпуса, наклейки на колесах, твой костюмчик, шлем да цвет его стекла. И это все. В общем, мне совсем нечего делать. Не спорю, здесь достаточно красиво, да и музыка играет ничего, бухтение карта приятно для уха, да и движок весьма оптимизирован, but только чувствуется какая-то несерьезность того, что вы здесь делаете. Нет! Ухожу я отсюда. Наклейки на автомобиль и сами можете налепливать. Здесь нет места для серьезного автомобилиста и точка.

5 6 **7** 8 9 10

Эта игра оставляет двоякое впечатление. С одной стороны, тотальная упрощенность всех "окологоночных" прелестей; не самый высокий уровень физического движка, кроме инерции и неубедительных заносов больше ничего не знающего. Но с другой стороны, гонки проходят очень захватывающе и интересно. Если притерпеться к мелким недочетам, то за одно удовольствие погонять наперегонки с виртуальными или реальными оппонентами можно дать очень много. Не стоит приобретать эту игру в надежде найти что-нибудь экстраординарное и из ряда вон выходящее. Она представляет собой забавную, несколько диковинную, приятную и не напрягающую спортивную игрушку.

**Игорь "Garrick" Станкевич**
**fiery_g@rambler.ru**
**Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by**

ОБЗОР

# Soldner: Secret Wars

## О близости «Абрамса» и БТР-90

*Жанр:* *Полутактический полуэкшен*
*Разработчик:* *Wings*
*Издатель:* *JoWood Productions*
*Похожие игры:* *Battlefield*
*Количество дисков:* *1*
*Системные требования:* *Athlon 1.3 Ghz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 700 MB free space*

**По неизвестной мне до сих пор причине, первая же информация о данном проекте, просочившаяся в сеть, сразу привлекла мое внимание. Примечательным было все — от названия, столь созвучного с английским "Soldier", до нескромных обещаний разработчиков. Кое-где даже мелькали весьма громкие эпитеты, вроде "революционный" или "потрясающий", практически везде ей пророчили если не триумфальное восхождение к вершинам игрового олимпа, то уж безбедную жизнь и всеобщее внимание — так точно. Тактический шутер, по количеству единиц вооружения и бронетехники не знающий себе равных, почти вплотную приблизившийся к полному реализму и сделавший грань между виртуальностью и реальностью почти неразличимой — лучшего рекламного слогана не придумать!**

Первые подозрения, как всегда, закрадываются при мимолетном ознакомлении с скриншотами на коробке и ее содержимым. Почему-то слабо верится, что "лучший тактический экшен всех времен" может удобно разместиться на одном диске. Однако факт остается фактом — других версий я не видел. Зато какая ода игре выведена на заднем вкладыше пиратскими рифмоплетами! Падите ниц: в игре более пятидесяти(!) видов персонального оружия — от отточенных зубочисток до переносной ядерной бомбы в черном чемоданчике. Дальше — веселее. Обещано около восьмидесяти(!!!) видов бронетехники — всем, кто еще не уверовал, лучше поспешить принять нового мессию игрового мира, а то потом поздно будет. Все любители сетевых баталий могут в срочном порядке выкидывать в окно коробки со всякими Контр-Страйками, Баттлфилдами и прочим антиквариатом — играть в Soldner могут сразу 32 человека по локальной сети и 128 (внушаить!) — на сервере разработчика. Как вам рубилово пятьдесят на пятьдесят? Если разработчики не остановятся на достигнутом, скоро у нас будет шанс поучаствовать в полномасштабных сражениях, вроде Курской Дуги или Ватерлоо. Даешь драки тысяча на тысячу! Даешь физически точную реализацию всего оружия, изобретенного человечеством со времен строительства Великих Пирамид! Со всеми характеристиками, разумеется. Даешь выбор из восьмисот боевых единиц — от F-22 и B-52 до фараонских колесниц и военных слонов Ганнибала! Даешь новую столицу в Васюках! Ничего не напоминает? То-то же.

Однако Soldner с первых минут запуска дает понять, что обещания — не липовые. Отличного качества интро, живо демонстрирующее все то, что ждет нас в игре: массовые баталии с участием солдат, увешанных разнообразнейшим вооружением, современных танков и вертолетов, даже аэропланы не обошли стороной! И все это — на одном диске! И, как бывает в таких случаях, чем больший восторг вас посетит поначалу, тем большее разочарование будет ждать после.

Не думаю, что я одинок в своем разочаровании. Всякий, кто, находясь в неведении творимого в застенках безызвестной Wings, все-таки купился на глобальные посулы и ожидал чего-то сверхъестественного, наверняка испытает массу негативных ощущений, если приобретет на кровные один-единственный диск с этой "революцией". И будет очень хорошо, если найдется, на чем выместить всю досаду от обманутых ожиданий.

Неземной красоты интро-ролик так и останется единственным белым пятном на черной, как сажа, неприглядной физиономии этого "СолдНата". Не трогая пока что саму игру, отмечу полную нефункциональность игровых опций. Если разрешение все-таки сменилось на более приемлемое (правда, только после рестарта), то вот инверт мыши так включаться и не захотел, хотя его очень об этом просили.

Слово "Кампания", что фигурирует в меню сингла, совершенно не сочетается с тем действом, что будет происходить на наших мониторах. Но прежде чем нам дадут в руки берданку, посадят на самоходную печь с дымовой трубой и отправят давить вражин гусеницами, у нас будет возможность поработать дизайнером своего внешнего вида и собственноручно выбрать не только вид камуфляжа, покрой брюк и расцветку куртки, но даже каску, модель солнцезащитных очков и — о ужас! — примерную национальность нашего комдива. Национальность, понятное дело, выбирается по расовым признакам, как то: цвет кожи, разрез глаз, тип волос и т.п. Правда, на корню рубит всю затею отсутствие выбора типа шнурков на берцах — без этого любой шутер не шутер...

Кампания. Ух, как много, оказывается, может скрываться за этим мудреным словом. Даже бессмысленное и бездумное выполнение однообразных миссий, совершенно не связанных друг с другом, — это, оказывается, тоже кампания. По крайней мере, так утверждают в славной конторе Wings. Безлюдная местность, какой-то богом забытый уголок в тундре, в котором невесть кто соорудил жалкое подобие тренировочного лагеря для бойскаутов, — вот это станет нашим домом, по крайней мере на время игры в Soldner. Лагерь насчитывает три-четыре одноэтажных домика (вообще, три этажа — предел для этой игры), совершенно пустых внутри, а значит — бесполезных, плюс несколько турников, две вышки и стрельбище. Лишь назначение последнего я смог оценить по достоинству. И, наконец, самое главное — три заветных ящика и мобильный терминал.

Начнем с терминала — это есть единственное связующее звено между нашим воякой-отшельником и окружающим миром. На этот терминал время от времени приходят предложения от правительств разных стран насолить кому-нибудь за вознаграждение. Солить тут придется по-разному, хотя особо хитрых заморочек я не видел. Все по ГОСТу: уничтожение объекта (почему-то всегда это топливный бак), устранение нежелательного субъекта, освобождение желательного субъекта и доставка какого-нибудь груза или транспортного средства. В принципе, это все. Вознаграждение же, будучи совершенно не связанным со степенью риска или сложностью задачи, колеблется от одного самопального Калаша до новенького БТР, на котором еще не высохла краска. Согласитесь, довольно странный способ оплаты труда. Еще более странным он покажется тогда, когда обратишь внимание на список заказчиков и непосредственное ассортимент вознаграждений: в некоторых миссиях, инициатором которых являлась российская сторона, среди вознаграждений были американские M1A2 Abrams и M2A1 Bradley. А китайцы за четкое выполнение задания поощряли советскими БМП. Что это? Досадное недоразумение или обычное разгильдяйство? Скорее всего, и то, и другое.

Те самые три заветных ящика, что я упомянул чуть раньше — единственное, что не является бутафорией во всем окружении. Остальные дома, сараи, гаражи и вышки суть декорации. То есть их назначение — разубедить игрока в том, что действие происходит в вымершей пустыне в постапокалипсическое время. Почему напрашиваются такие выводы — чуть позже. Так вот, эти самые ящики, около кубического метра навскидку, являются универсальными складами всей нашей амуниции. В одном хранятся пистолеты, винтовки, базуки и прочий нехитрый скарб, который наш вояка способен носить на себе. В другом ящике (размеры помните?) находится вся наша самоходная техника — от джипов до танков. В третьем — самое забавное — хранится наша летающая техника, включая и тяжелые транспортные вертолеты. Разархивация техники и оружия происходит мгновенно, стоит нам ткнуть курсором в название приглянувшегося танка — вуаля, он уже стоит на плацу. Это называется научно-техническим прогрессом, несомненно.

Наконец, непосредственно миссии. Довольно трудно описать всю ту мерзость, что возникает на мониторах при попытках хоть немного подружиться с игрой, пройти хотя бы часть ее. Буду последователен. Выбрав нужный контракт (хотя почти все тут — ненужные), мы наскоро просматриваем карту местности, в которую придется вскоре отправиться, и, не уделяя ей почти никакого внимания (толку все равно не будет, информативность нулевая), мгновенно телепортируемся в зону боевых действий. Зачем загружать бедного геймера какими-то историями, хоть немного проясняющими общую картину? Зачем брифинг? Зачем вообще уделять какое-либо внимание переброске наших сил в указанный район? Одно нажатие клавиши — и мы уже в гуще сражения, топчем всех врагов стальными копытами и разгоняем выживших ракетами с наведением. Хотя нет, непосредственно по прибытии нам все же предоставят возможность определиться с вооружением и оснащением, да и к тому же заставят сделать марш-бросок по безлюдной местности к намеченной цели.

И вот теперь представьте, как все это выглядит: моросит поганенький дождик, что напрямую свидетельствует о том, что мы в Китае. В Китае ведь всегда идет дождь — разве вы не знали? Я тоже не знал, да вот молодцы разработчики, просветили. Как, собственно, и по такому вопросу, как перманентный снегопад в России. Вокруг стоят пятиполигональные домики (четыре — соотв. стены, пятый — крыша), растут деревья-близнецы, возле часовни развевается чей-то флаг. Куда ни кинешь взор — местность одна и та же: деревья, кусты, домики. Домики, кусты и деревья. Все равны как на подбор — и тут вспоминаешь слова разработчиков о том, что местности в игре соответствуют реальным, то бишь выполнены по аэрофотоснимкам. Ух, как сразу хочется рвануть в славный российский городок Голованевск, чтобы проверить, действительно ли стоит собачья будка возле третьего дома справа, если идти по проселочной дороге на северо-восток. И не перевграли ли они со стогами сена возле амбара — вдруг их там не два, а три? Внутрь домов заходить совершенно незачем — внутри они все абсолютно одинаковые и ничего ценного не содержат. Ну да ладно, нас же сюда не дома разглядывать послали.

Затарившись оружием и танками из вездесущих магических ящиков, можно приступать к зачистке местности. Правда, переключив вид с первого лица на третий, можно с огорчением (но уже без удивления) отметить, что хоть все носимое оружие и отображается на нашем солдате и тщательно подобранная униформа сидит лучше некуда, но вот полигончики-то стыкуются друг с другом ой как плохо, и винтовка торчит прямо из заплечного мешка, проходя его насквозь. Движения солдафона навряд ли можно назвать отточенными, скорее — конвульсивными и беспорядочными, хотя он умеет и вприсядку танцевать, и ползать на брюхе, и вроде даже плавать (хотя плавать тут совершенно негде). Немногим лучше выглядит наш бравый танк, на котором выбранная ранее эмблема так и не отображается. Зачем тогда, спрашивается, предоставлялся такой выбор?

Как и полагается любому солдату, наш Зольднер отлично заменяет собой весь экипаж танка, что позволяет ему одновременно и рулить, и дуло наводить, и снаряды новые в ствол закладывать (ладно, последнее можно списать на механизм автозагрузки). Как показала практика, танк — что на шоссе, что по пересеченной местности — развивает скорость порядка 75 км/ч, что на 40 км/ч меньше, чем джип. Но — о чудо! — разница при езде на этих не самых близких по значению скоростях почти не ощущается. Собственно, как и не ощущается половина законов физики — на высокой скорости можно вытворять любые маневры без риска перевернуться или вообще хоть как-то сменить траекторию. Поэтому единственным развлечением на пути к цели является пустая трата боекомплекта — в попытках нанести вред всему, что нас окружает. Просто так. Прозорливые разработчики, скорее всего, предвидели такой поворот событий и предусмотрительно убрали из игры всех живых существ, включая мирное население. Остались только враги. Так что ни одной живой души по пути вы не встретите, лишь пустые дома да кусты с деревьями. Вот поэтому и начинают возникать различные идеи: чума, пронесшаяся над поселком, ядерный катаклизм, еще какая-нибудь напасть. Скукотища, одним словом.

Единственный звук, нарушающий общее безмолвие — рев дизелей нашего танка, да редкие взрывы от наших же снарядов, которые из чистого озорства время от времени выстреливаются в направлении ближайшего дома. Дома, кстати, имеют обыкновение нехило рушиться от прямых попаданий, что уже можно расценить как сдвиг с мертвой точки, или — с мертвого нуля при выставлении оценки игре. Также было отмечено образование воронок при контакте снаряда с поверхностью земли, и массовое выкорчевывание близстоящих деревьев — смотрится довольно забавно, если не принимать во внимание низкую полигональность всех до единого объектов в этой игре. Стоит ли говорить о таких вещах, как физическая модель повреждений, динамическое освещение, шейдеры и т.п.? Такие понятия попросту напрочь отсутствуют.

Но самое интересное начинается именно тогда, когда мы достигнем нашей цели и вступим в огневой контакт с врагом. Пришло время сообщить, что в этой игре мы будем действовать не в одиночку — в некоторых миссиях можно добыть себе камрадов по оружию, которые станут беспрекословно в дальнейшем нам подчиняться. Говорить о них ранее не имело смысла по нескольким причинам. Во-первых, сразу возникают проблемы с их оснащением — разобраться, как именно это делать, не очень просто. Во-вторых, толк от них есть только в боевых условиях. В-третьих, они — одно из самых больных мест в этой игре. Четырех команд, которые можно им отдавать, явно

12 →

ОБЗОР

# Shadow Vault. Тени исчезают в полдень

*Полное название игры в оригинале:* Shadow Vault
*Жанр:* Turn-based strategy/RPG
*Разработчик:* Mayhem Studios
*Издатель:* Strategy First
*Дата релиза:* 22\04\04
*Количество дисков в оригинальной версии:* 1
*Похожие игры:* Incubation, X-Com, Fallout 1-2
*Минимальные требования:* 500MHz Pentium процессор или совместимый, 16MB видео карта с 3D ускорением, 128MB оперативной памяти, 600MB свободного места на жестком диске
*Рекомендуемые системные требования:* 1000MHz Pentium процессор или совместимый, 32MB видео карта с 3D ускорением, 256MB оперативной памяти, 600MB свободного места на жестком диске
*Локализация:* Медиа-Сервис-2000
*Название локализованной версии:* "Зона теней"

**Различные сценарии апокалипсиса неизменно вызывают стойкий интерес публики. Психологи объясняют это заложенными в каждом из нас агрессией и стремлением к самоуничтожению. Данную точку зрения поддерживают и некоторые философы, например Ницше, который вообще возводит данную аксиому в абсолют, признавая только ее движущей силой человеческого развития. Часть любителей творчества Г.Л. Олди, отвечая на вопрос "Когда будет конец Света?", утверждают — ни много, ни мало — что конец Света был вчера, просто никто не заметил. Многочисленные поклонники "Матрицы" присоединяются к такому объяснению событий — все мы давно проиграли последнюю войну и теперь выполняем роль гигантского аккумулятора. Несмотря на обилие многих точек зрения насчет конца Света, искать ответ приходится нам с вами, и единственным критерием у большинства по-прежнему остаются бабушкины-дедушкины "сбудется — не сбудется" и "верю — не верю".**

Апокалипсис случается намного раньше предсказанного Нострадамусом времени — в 1958 году, когда над неспокойной планетой, объятой "холодной войной" и гонкой ядерных вооружений, оказывается некоторое количество неопознанных летающих объектов, которые, недолго думая, устраивают бомбардировку крупнейших городов. Взведенные нервы политиков и военных не выдерживают — как-никак "холодная война" в разгаре. Времени на разбор полетов тоже не остается, и по позициям "вероятных противников" пускается веер ядерных зарядов, которые окончательно помогают человечеству скатиться к новому варварству, попутно уничтожая 4 миллиарда жителей. Когда ядерный пепел развеялся, испуганные и забитые земляне рванули к пришельцам, но не тут-то было. Пришельцы — никакие не пришельцы, а самые настоящие земляне, только из весьма отдаленного будущего. Какой-то шибко умный потомок высчитал, что ресурсы прошлого можно с большей выгодой использовать, применив технологии будущего, а остальных землян-прародителей, чтобы не мешали, — в расход. Замысел практически полностью уже был воплощен в жизнь, но вмешиваются сами прародители, несогласные с такой постановкой вопроса. Это ж земляне, пережившие Вторую мировую войну и усиленно готовящиеся к третьей, строя разветвленные сети аварийных военных баз и бункеров. Так что неблагодарные потомки, плохо учившие историю в школе, оказываются в классическом положении всех оккупантов, которым противостоит прекрасно организованное движение сопротивления, возглавить которое нам и доверяют до победного конца игры.

Неприятности в сюжете начинаются с самой завязки — очевидно, для создателей игры абсолютно не существует линейности поколений во времени. Что это такое? Объясняю по порядку. Если вы каким-либо образом окажетесь в прошлом и чего-нибудь натворите, то в будущем вы можете и не родиться. Классический пример: герой попадает в 19-й век, где случайно убивает бабочку редкого вида, что исключает возможность знакомства его прадеда и прабабки — известных энтомологов (ученые, которые и занимаются всякими бабочками-мотыльками). Т.е. теоретически — достаточно умереть всем землянам века 20-го, чтобы не родились такие вот неблагодарные потомки.

Игровой процесс дает надежду игрокам на значительное улучшение настроения, подпорченного сюжетом. Первоначально многие увидят некое сходство между Ufo и все тем же Fallout'ом. С Fallout'ом совпадает графика игры, отрисовка зданий, модели бойцов и снаряжения, лэптоп с заданиями и информацией из диалогов.

Все остальное — это Ufo на одной карте без основной базы, с заканчивающимися патронами и снаряжением, их пополнением в зданиях и ящиках, невозможностью прокачать бойца по своему усмотрению, а только по умолчанию. Задания на 21-й игровой локации, где нам предстоит вершить возмездие над армией неблагодарных потомков, представляют собой в основном разведку, спасение рядовых (не Райанов, но похожих), оказание помощи и курьерскую доставку сообщений и снаряжения. За выполнение заданий и отстрел противников (что-то около 30 видов, среди которых порадовала стальная крыса-мутант со стальными рогами, что смотрится достаточно комично) начисляется опыт, который по достижению следующего уровня переводится в навыки (всего около 36 по специализации каждого). Так, солдаты уже со второго уровня способны метать гранаты, а разведчики стреляют в несколько раз чаще. Бойцы и сюжетные персонажи в количестве 32 штук составляют некоторое разнообразие на поле боя, но в целом все смотрится скучновато по сравнению с уже перечисленными играми. Бои в закрытых помещениях представляют собой распределение приказов и последующее их выполнение. На открытых пространствах все как у предшественников: выбрал персонаж, определил действие, потратил очки активности — передай ход другой стороне. Наверное, случайно некоторые моменты боев соответствуют реальному положению вещей. Как еще объяснить тот факт, что линию стрельбы можно загородить, тем самым заблокировав цель, а граната разрывается только под одним противником, не задевая стоящего рядом или состоящего в команде? Объединять в один отряд можно только некоторые виды бойцов (например, рейнджер и пара собак), на поле боя же будет виден только сильнейших юнит. Впрочем, "разбить" команду можно в любой момент.

Односторонние диалоги, где выбор ответа влияет только на очередность заданий, тоже не вызывают энтузиазма после разветвленной сети диалогов незабвенного Фола.

Графика откровенно не дотягивает, хотя году эдак в 1999-м все смотрелось бы неплохо. Местами, конечно, нам пытаются продемонстрировать некую трехмерность и спецэффекты, но изометрию не спрячешь и в карман не положишь. Смотрите скриншоты, если мало — посетите пару игровых галерей, и если вас это не пугает — садитесь играть.

Звук и музыка в принципе неплохи, причем музыка бесспорно выигрывает. Стрельба остается стрельбой, взрывы — взрывами, ну, а рычание моторов — рычанием моторов. Музыкальные треки соответствуют общему постапокалипсическому настрою игры, вызывая чувства безысходности и вины за содеянное с планетой зверство. Кстати, в меню игры можно поменять игровой плей-лист на персональную подборку.

Сетевые баталии — вот чего н... хватало в Fallout'y и что было слабо... вато в Ufo. Здесь же нам предлагается два вида соединения соревнующихся сторон под одним стягом или по разные стороны баррикад — так сказать, окончательное решение вопроса отцов и детей.

5 **6** 7 8 9 10

Фанатам X-Com'a и Incubation стоит попробовать, приверженцам Фола — только в качестве успокоительного вместо Fallout 1 и 2. Знание элементарных тактических навыков позволит освоить эту игру даже начинающим игрокам, продвинутым же — так и вовсе контролировать поле боя. Системные требования завышены создателями игры, поэ... му можно рекомендовать ее дл... приобретения владельцам "слабых" машин.

**Kreivuez, kreivuez@yandex.ru**
**Диск для обзора предоставлен магазином Next-market на рынке "Динамо".**

# Soldner: Secret Wars

◄ не достаточно для успешного ведения боевых действий. А самостоятельно они начинают действовать, лишь когда завидят врага. Я чуть не всплакнул от умиления, глядя на то, как мой камрад метко попал ракетным снарядом в приближающийся танк. Пожалуй, это был один из немногих примеров разумного поведения, в остальном они ведут себя как полоумные. Но если учесть угрозу, исходящую от противника, то и ругать их особо не хочется. Так вот, самыми опасными в рядах противника оказались пехотинцы, вооруженные противотанковым оружием, ибо только такое способно нанести урон тяжелому танку. Стрелковое оружие враги используют неохотно, предпочитая ограничиваться нелепыми перебежками. Да, просто мечутся от дерева к дереву и ничего не делают. Но если мы подкрадемся к ним в танке, они мгновенно среагируют и выпустят в нашу сторону пару ракет — вполне достаточно для завершения миссии. Но вот бронетехника противника — это что-то. Вы не поверите, но все, что она способна нам сделать, — это задавить, если мы рискнем шастать перед ней на своих двоих. Но ни разу(!) ни один вражий танк не открыл огонь из своих орудий. Зато взрываются они под ударами главных калибров за милую душу, красиво, феерически. Обломки исчезают секунд через десять. Трупы солдат — тоже. Идиотизм, да и только.

Ничего конкретного по поводу летательных средств сказать не могу — я так и не смог научиться мастерски управлять вертолетом, так как окаянный отчаянно отказывался адекватно реагировать на нажатие клавиш, отвечающих за его управление. Глюк? Или опять-таки недоработка? Не знаю, да и знать не хочу. Мне танков хватило.

Хорошие моменты? Пожалуй, именно разнообразие техники и оружия да плюс звуковые эффекты еще хоть как-то поддерживают на плаву этот чертов "Титаник". Автоматов действительно много, трещат они довольно убедительно и по-разному. Точность тоже имеют разную — для ознакомления есть стрельбище. Выбор транспортных средств довольно обширен, хотя реализованы они на порядок хуже.

**4** 5 6 7 8 9 10

Пожалуй, не стоит называть эту игру полным отстоем. Все-таки какое-то время на ее создание пришлось потратить, хоть ничего путного из затеи не вышло. Лидерам жанра она и в подметки не годится, похвастаться на сегодня ей тоже нечем, кроме внушительного списка реализованных боевых единиц. Неудачный движок, устаревшая графика, бессмысленный геймплей. Один из ярких примеров того, как не надо делать игры.

**Leviafan, leviafan2002@mail.ru**

**Диск для обзора предоставлен торговой точкой салона "Рагнеда", Немига, 2**

**ОБЗОР**

# Crusader Kings

*Название локализации:* "Крестоносцы"
*Жанр:* глобальная стратегия
*Разработчик:* Paradox Entertainment
*Издатель:* "1С"
*Локализатор:* Snowball
*Количество CD в оригинальной версии:* 2
*Похожесть:* Europa Universalis (серия), Victoria: Empire Under the Sun
*Системные требования:* Pentium II — 450 MHz, 128 Mb RAM, 16 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 700 Mb Hard Disc Space

**Средневековье. Пора рыцарей и прекрасных дам, менестрелей и баллад, турниров и крестовых походов. Средневековье не зря называют одним из самых романтических периодов в истории человечества. Сакральный культ меча, возникновение рыцарских обычаев, современные государства. Многое, очень многое связывает современный мир с тем, что недальновидные историки поспешили окрестить не иначе как "Темными веками". А ведь именно "Темные века" не просто стали почвой для Возрождения, они еще и подготовили все для создания европейской цивилизации в том виде, в котором мы видим ее сейчас. Да и на сознании людей Средние века отразились достаточно сильно. Скажите, кто из вас ни разу не представлял себя могучим рыцарем или прекрасной дамой — в зависимости от пола. Кому не хотелось отправиться в далекие страны, чтобы отвоевать Гроб Господень, а заодно и на мир посмотреть. И вот уже в ход во дворах идут деревянные мечи и выпускаемые промышленностью пластмассовые комплекты доспехов. А кто-то так и не остановился — и сейчас летом ездит на полевые игры, раз за разом пытаясь воплотить свою мечту об идеальном мире, где ему хотелось бы жить. Что ж, каждому — свое...**

Несмотря на все вышесказанное, тематика рыцарства и Средневековья в компьютерных играх развита гораздо меньше, чем хотелось бы и следовало. Из последних произведений стратегического жанра вспоминаются лишь Castle Strike (достаточно средненький продукт), отвратительное продолжение Lords of the Realm III. Больше за последние полгода ничего и не видно. К счастью, нашлись люди, которым тематика Средневековья оказалась небезразлична, и люди эти проживают в Швеции, где находится контора, именуемая Paradox Entertainment.

"Парадоксы" давно известны отличными играми. Достаточно сказать, что жанр глобальных стратегий фактически, кроме них да еще Slitherine Software, никто не разрабатывает. А жанр этот весьма и весьма востребован. Вспомним хотя бы успех Europa Universalis, по которой не первый год (и не последний, видимо) проводятся турниры в разных странах. И вот новое творение разработчиков — долгожданные Crusader Kings (которые должны были выйти еще год назад) — поспело на прилавки. Сразу оговорюсь, что задержка выхода явно пошла игре на пользу, это действительно отличный проект.

Для тех из вас, кто не новичок в глобальных стратегиях, будет нетрудно догадаться, что мир игры поделен на государства, а государства, соответственно, на провинции. Однако простейшее деление, которое наблюдалось в играх Paradox Entertainment поначалу, потихоньку изменяется в более сложную сторону (уже в Victoria это было заметно). Не обошли вниманием нововведения и Crusader Kings. Дело в том, что игра поставила себе целью воссоздать феодальную систему. Причем в ее идеальной форме (которая, на самом деле, нигде, кроме Иерусалимского королевства не существовала). Схема проста до банальности. Есть государство. Если оно достаточно больших размеров, и вы — его правитель, то быстро разберетесь, что вся территория страны делится на земли вашего домена (те, которыми вы, как государь, управляете непосредственно), и земли вассалов. С вассалов вы можете взять только две вещи. Первая — деньги, их вы получаете в качестве ежемесячных отчислений с ваших вассалов. Вторая — войска. Воинские контингенты вассалов можно призвать на военную службу, но это иногда чревато, о чем позже еще будет сказано.

Пару слов о том, что нас ждет в самой игре. Существует три кампании. Первая начинается годом битвы при Гастингсе (1066), вторая — Третьим Крестовым походом (1187), третья — Столетней войной (1337). Все три кампании закончатся в 1452-м году, что интереснее всего (с точки зрения достижимого результата).

Попав на экран выбора страны, вы, возможно, поначалу будете долго ругаться, увидев, сколь мало количество стран, доступных к выбору. Но уже через пару секунд станет ясно, что стран хватит на всех. Ведь они поделены по признаку могущества династий. Первыми идут королевства, затем герцогства, после — графства. Конечно, не для всех земель характерна именно такая феодальная лестница (у восточных славян, к примеру, стоило бы называть всех князьями, но ради удобства была проведена унификация). Королевств мало, значительно больше герцогств, ну а уж число графств не поддается исчислению и просто зашкаливает. Есть, правда, и два ограничительных момента. Во-первых, управлять республиками вам не дадут, и желающие играть за Венецию могут доставать обратно диск с "Европой". И это достаточно логично, так как многое в игре завязано на престиже династии, а какие могут быть династии среди дожей-правителей Венеции? Во-вторых, управлять мусульманской страной также не светит. То есть, можно получить в управление государство, населенное мусульманами (например, уже упоминавшееся Иерусалимское королевство населено исключительно последователями Мухаммеда), но вот сам правитель будет христианином. То же относится и к язычникам. В общем, нести всем свет истинной веры можно, но только если эта вера — христианская. Отрадой может быть лишь факт, что народные умельцы уже начали работы по внедрению не прописанных стран в игру. Будем надеяться на реализацию столь плодотворного начинания. Помните, что большинство графств к началу любой из трех кампаний — чьито вассалы, а значит, придется подчиняться приказам сюзерена (хотя бы до того благословенного момента, когда можно будет скинуть его "иго", что отнюдь не всегда просто).

Игра загружена, и перед взорами геймеров предстает карта "Европы и окрестностей". В окрестности записана Северная Африка и Восточное Средиземноморье. По сути, границы игровой карты недалеко ушли от тех, которые предложены были в Pax Romana. Весьма логично, учитывая, что мало кто в Средние века в Европе знал о существовании даже Индии (я уж молчу про Японию или Америку). И уж тем более еще меньше было людей, которые знали, где эти страны находятся. Так что полное соответствие географическим представлениям рыцарства налицо.

Как уже говорилось выше, страна делится на домен и земли вассалов. Кстати, для того чтобы особо умные не старались всю страну сделать доменом, в игру вставлены ограничения. Чем больше ваша доменная территория, тем меньше будет ее эффективность. Зачастую лучше отдать вассалам свои земли, чем видеть в графе эффективности 0%.

Каждая провинция приносит некоторое количество денег, а также некоторый контингент в войска государя. Но в провинции можно еще и строить здания. Зданий в игре не просто много, а очень много. И отнюдь не всегда они появляются сразу. Поначалу будет доступно лишь несколько, а основная масса откроется лишь после проведения исследований. Здания имеют самое разное назначение. Замки, например, улучшают обороноспособность провинции, церкви подымают лояльность населения и улучшают Благочестие, лесопилки приносят деньги и ускоряют строительство, дороги увеличивают скорость передвижения войск через провинцию (к сожалению, так же они действуют и на армию врага).

В провинциях живет четыре категории населения: крестьяне, горожане, духовенство и рыцарство. Вы можете регулировать отношения между ними (усиливая одних и, соответственно, ослабляя других). Но помните, что каждая группа населения по-своему важна, и чрезмерное усиление одной в ущерб всем остальным редко когда пойдет на пользу провинции и стране в целом.

Но управление страной не сводится к банальному менеджменту провинций. Всегда нужно помнить, что вы представляете династию, и главная задача — не расширить пределы государства или заработать больше всех денег, а укрепить положение своей династии в христианском мире. Чтобы вам было легче определять свое положение, введено два понятия. Первое (и главное) — Престиж — это то, насколько хорошо ваша династия себя зарекомендовала с точки зрения рыцарской чести и схожих понятий. Само собой разумеется, что, нападая на своих соседей постоянно, много престижа заработать не получится (хотя за военные победы его тоже начисляют). А самый простой способ получения престижа — банальное выделение вассалов. Чем больше у герцога вассалов-графов, тем больше будет у него престижа. Для короля же исключительное значение имеют вассалы-герцоги. И помните, что неудачно развязанная война будет стоить большого количества престижа, но о внешней политике мы еще поговорим.

Второе понятие — Благочестие — отражает то, насколько вы выглядите истинно христианским государем в глазах остального мира. Правда, благочестие в игре несколько оригинального характера, весьма воинственного. Вам его начисляют за дотации Церкви (не много, но постоянно), строительство церковных зданий, крещение ваших языческих областей и успешные войны с язычниками и мусульманами.

И благочестие, и престиж влияют на очки, по которым определяется, какая страна на каком месте стоит в мировой христианской иерархии. Выигрывает же кампанию тот, у кого число очков будет наибольшим к ее окончанию. Так что следите за своими результатами и за результатами противников. Не в меру ретивых стоит осаживать вовремя.

У каждого вассала есть лояльность к вам, отображаемая в процентах. При низких показателях лояльности он откажется посылать войска в армию, а при нулевых, скорее всего, объявит войну. Вассалов можно отзывать (отбирая у них титулы), но лояльность остальных при отзыве одного понижается, так что делайте это с умом. Титулы можно и раздавать. Берем представителя своей свиты, и делаем его, скажем, графом Тулузским.

Вот мы и подошли к ролевому аспекту игры. Очень многое в "Крестоносцах" завязано на личном факторе. Все правители имеют список из четырех характеристик (отражающих их способности в военном деле, дипломатии, шпионских моментах и управлении страной). Более того, такие же наборы характеристик имеют их вассалы. Но и это еще не все. В игру были введены перки, которые могут как присутствовать у людей изначально (с детства), так и приобретаться по ходу жизни. Так, отказавшись идти в Крестовый поход, можно запросто заработать себе перк "скептик", который не самым лучшим образом скажется на отношении к вам духовенства. Вы же можете назначать себе помощников из свиты. Назначив маршала, вы получите прирост воинских способностей правителя, а при назначении канцлера — дипломатических. Пользуйтесь этим, выбирая лучших из лучших, и страна будет процветать.

Немалую роль играет распределение государственной казны. Чем меньше денег берем с вассалов, тем быстрее растет их лояльность. Чем больше даем населению, тем больше вероятность, что нас будут любить и уважать (а это отразится в том числе и на доходах). Ну и на армию стоит расходовать деньги — армия без поддержки долго не живет.

Общегосударственная политика выражается еще и в общегосударственных настройках. Здесь вы ставите свое отношение к системе наследования (таковых достаточно много), законодательству в стране и к духовенству. Что касается двух последних, то они у вас особых проблем не вызовут. А вот систему наследования стоит сразу установить такую, при которой государство отходит самому сильному вассалу. Правда, это чревато восстаниями вассалов (они весьма настороженно относятся к изменениям в феодальной лестнице), но зато позволит контролировать, кому страна отойдет после смерти очередного правителя.

Важны в игре и исследования. И здесь скажу, что система исследований в игре не знает себе равных в стратегиях вообще! Нигде до сих пор не встречалось, чтобы каждая провинция в стране стояла на особой ступени развития. Суть в том, что вы проводите исследования для столичной провинции, а потом они распространяются по территории остальных регионов. С другой стороны, для исследований нет государственных границ, и, отставая от остальных, ваше пограничье будет развиваться за счет соседей (строить, конечно, придется по-прежнему самому, зато исследования можно получить "на халяву"). Сами же исследования делятся на три категории — военные, экономические и внутриполитические. С первыми двумя все понятно, а внутриполитические предназначены для улучшения лояльности населения и вассалов.

А теперь о главном — внешней политике. Уже в "Европе" у Paradox проявилась тенденция ограничивать всемирных завоевателей. В Crusader Kings эта тенденция достигла своего пика. В "Европе" худо-бедно можно было жить, если вас ненавидит весь мир. Здесь же, если репутация у страны плохая, вас возненавидят не только соседи (это-то, как раз, не страшно), вас перестанут любить собственные вассалы. А разлад в стране чреват ее распадом и гибелью. Дипломатия здесь играет гораздо меньшую роль, чем в других аналогичных играх. От династических браков может быть только один прок — если ваш подчиненный женится на ком-либо (или вы сами женитесь). Тогда в свиту поступит еще один человек (что хорошо — свиты для создания вассалов много не бывает). Ну и когда вы сами женитесь, население скинется на подарки. А уж союзов вообще практически нет, так что насчет дипломатии обольщаться не будем.

Для объявления войны христианам нужен повод. Для этого следует заявить претензии на один из титулов соперника. Иначе вы просто будете воевать ради денежной добычи. А вот провинции мусульман и язычников захватываются без всяких проблем и без мирных договоров, так что воевать с ними выгодней (и престиж не уменьшается практически).

Видов войск стало семь, но, по сути, они делятся на кавалерию и пехоту (и там и там бывают стрелки, легкие и тяжеловооруженные воины). Правда, каждый вид войск хорош посвоему. Так, сражаясь с врагом, у которого много атакующей (не стреляющей) конницы, берите пикинеров, а против легкой пехоты лучше рыцарей никто не сработает. Правда, мои слова насчет "берите" не стоит воспринимать слишком буквально. Нанимать каждый вид войска по отдельности вам не дадут. Вы берете войска "оптом" из провинций, после чего они сражаются за вас всей толпой (и не делятся на пикинеров или лучников). Так что смотрите по провинциям, какая из них, сколько и каких воинов принесет. Помимо домена, войска могут дать и вассалы, но они неохотно это делают (причем могут и ухудшить свое отношение к вам). Так что пользоваться родными войсками (а не вассальными контингентами) выгодней. Благо, если раздавать провинции правильно, то себе можно взять самые "жирные" куски, а вассалам можно оставить что похуже.

Войска объединяем в армии и отправляем сражаться. Как и в "Европе", отдельного тактического боя нет, и все способности командира сводятся к возможности привести подкрепления или вывести армию из боя. Но все это здесь и не нужно — тактические битвы слишком сильно затянули бы игру.

ОБЗОР

# True Crime: Streets of LA

— Хей, чувак, это моя тачка!
— Полиция Лос-Анджелеса, служебная необходимость, машину вам вернут.
— Какого черта!
— Выйти из машины! Руки на капот, я сказал.
— Ладно, подавитесь моей машиной.

*Жанр:* *TPS/Racing (Cars)*
*Разработчик:* *Luxoflux/LTI Gray Matter*
*Издатель:* *Activision*
*Количество дисков в оригинальной версии:* *2*
*Похожие игры:* *Grand Theft Auto: Vice City, Dead to Rights, Max Payne 2*
*Минимальные требования:* *Pentium III 800 МГц, 128 Мб памяти, 3D-ускоритель с 32 Мб памяти, 3.3 Гб на винчестере*
*Рекомендуемые системные требования:* *Pentium 4/Athlon 1.5 ГГц, 256 Мб памяти, 3D-ускоритель с 64 Мб памяти, 3.3 Гб на винчестере*
*Дата релиза:* *14/05/2004*

**Давно ли вы арестовывали кого-то в игре? "NPC не арестант — он либо квест, либо фраг", — скажете вы, и будете неправы. У фрага есть право на адвоката. У фрага есть право на молчание, однако все, что он скажет, может быть использовано против него. Кроме того, фраг еще не лишен права оставаться самим собой — жертвой игрового насилия. Насилия со стороны полицейского Ника Канга, который, в вашем лице, имеет право на нарушение правил дорожного движения, правил допроса задержанных и еще десятка-другого разных инструкций и положений, за каждый пункт нарушения которых реального полицейского упекут за решетку.**

**Это Лос-Анджелес и почетный гость на ПК с приставок — True Crime: Streets of LA (по нечетным подрабатывает на PS2).**

Штат Калифорния, триста солнечных дней в году, пляжи, пальмы, девушки, готовые на все, безумно дорогие машины и жесткие перестрелки повсюду, куда дотягивается рука торговцев нелегальным оружием. Сумасшедшего полицейского, который пытается работать в штате постоянного человеческого отпуска, искренне жаль. Работа с хамами и грубиянами, которым даже навалять не дадут как следует, постоянные срочные (других не бывает) выезды на задержание и арест уголовников, обязательный первый выстрел в воздух и (о, ужас!) карма полицейского.

Радости жизни Калифорнии не для него и, соответственно, не для нас. Дождливое серое небо, слабые, по сравнению с конкурентами, текстуры предметов и зданий, клоны, гуляющие толпами по одному из самых густонаселенных мест планеты — это далеко не полный перечень графических минусов игры. К декорациям классического "полицейского боевика" добавляется почти весь автопарк игры, что после многообразия GTA мешает насладиться процессом игры. Знатоки славного города Лос-Анджелеса несказанно обрадуются возможности прокатиться по реальным улицам и автострадам (можно свериться по карте: игровой и реальной), проваливаясь колесами в асфальт (это в стране идеальных дорог?), подпрыгивая вместе с игровой камерой на кочках и по два раза проезжая мимо объекта миссии. В остальном все как у людей: пинок машины — вмятина, стрельба по окнам — кучи битого стекла (бесследно исчезающего), удар по стулу — куча щепок, большинство объектов так или иначе реагируют на взаимодействие с игроком. Однако взять стул и разломать его об чью-нибудь голову не получится — загребущему американскому бизнесу еще нужно будет продавать сиквел True Crime. Поведение автомобиля на дороге — это вождение новичка на раздолбанной учебной машине, а не вождение матерого полицейского. Стрельба по подвижным (и не очень) мишеням с принудительными прыжками "a la Макс Пейн-beta 0.4" тоже не добавляют настроения под хмурым небом Лос-Анджелеса. На фоне авто и стрельбы рукопашные схватки смотрятся просто замечательно — правда, какие бы убийственные комбинации вы ни изучили, всегда в фаворитах будет связка "удар — глухой блок". Остальное — для красоты и любителей помахать кулаками.

Управление всем этим беспределом — отдельный серьезный разговор: симуляторы самолета и полицейского боевика не могут использовать одинаковое количество клавиш и их сочетаний. Кроме того, в каждом новом режиме действуют свои сочетания кнопок и "мыши". Счастливые обладатели геймпадов могут и дальше скромно их прятать за спиной — игра их не поддерживает, а могла бы, все-таки "дальние" консольные родственники.

Интеллект и манера поведения у местных пацанов и девчонок работают на все 100%. Заметив ДТП, драку, безумного шофера за рулем несущегося по обочине авто, NPC разбегаются. Услышав приказ от полицейского в штатском, могут отреагировать по-разному: от откровенного хамства (с переходом к рукоприкладству) до беспрекословного подчинения с пожеланием удачи доблестному полицейскому. "Нечаянный" финт руками или ногами тоже не остается без реакции со стороны NPC — в ответ можно получить сдачи либо увидеть убегающего к ближайшему телефону особо ретивого гражданина, который еще и комментирует наши действия. На фоне Vice City, населенного милыми и ко всему равнодушными жителями-"овощами", граждане True Crime — отличники американской системы образования.

### Передай попкорн соседу

Невероятно неуживчивый в людском сообществе коп получает второй и последний шанс вернуться в полицию. Возврату блудного полицейского поспособствовало таинственное исчезновение родного отца, служившего в данном ведомстве не первый год. Справедливо рассудив, что яблоко от яблони падает недалеко, начальство отряжает новобранца-второгодника положить конец преступности на улицах и попутно отыскать любимого папу. А чтобы снизить агрессивность и травматизм окружающих, к Кангу приставляют напарницу-стажерку. Наш герой, не долго думая, засаживает ее за стол в полицейском офисе — писать отчеты. Такое положение дел юную и амбициозную полицейскую явно не устраивает, и она всячески отыгрывается на Канге во время коротких сеансов связи. Причем моменты для реванша выбирает не самые подходящие: то Ника китайские триады на разговор зовут, то русская мафия громко о себе заявляет, про всяких стриптизерш-убийц и наркоторговцев я вообще молчу.

Расслабьтесь — миссии в игре брать не надо, миссии героя сами найдут. Сохранение после каждого мало-мальски значимого этапа игры обеспечено. Как в детской задачке про пункт А и В: примчались на место преступления — устроили драку или задержали оказывающих сопротивление горожан. Прибежали к террористам в здании мэрии — расстреляли всех, кто высовывается из окон или из-за спин заложников. Прокрались мимо "крота" — сфотографировали улики. А после — обеденный перерыв у диспетчера полиции, и можно покататься по городу и почувствовать себя в шкуре обычного полицейского. Благо Лос-Анджелес — место отнюдь не тихое. То семейный скандал нужно остановить, то прямо возле вас какой-нибудь мелкий шкет мобилу у зазевавшегося прохожего выхватит — гоняйся за ним. А то стритрейсеры неприличные жесты дорожной полиции показывают — всем нужно помочь. А еще желательно в срок успеть — хорошо игра генерирует эти "минимиссии" недалеко от Канга.

Кстати, выбор решения оперативной ситуации не ограничен стандартным "руки на капот, ноги на ширине плеч", а зависит целиком от игрока. Здесь и предупредительный выстрел в воздух, и обездвиживание метким попаданием, хорошо поставленный удар в голову, тотальное физическое устранение из табельного "ствола" с бесконечной обоймой (из машины вылезать не обязательно), плюс демонстрация "корочки" и серьезный разговор — от этого набора методов зависит "карма" полицейского (аналог GTA'шных портретов полицейских). Для любителей устраивать Кармагеддон везде и всюду сообщаю, что за сдвинутым полицейским приедут отнюдь не люди в белых халатах, а хорошо натренированные бойцы отряда SWAT, справиться с которыми без читерства практически невозможно (одного снайпера вы все-таки не заметите, а он спокойно закончит начатое товарищами). Поэтому будьте паинькой и делайте план раскрываемости на прохожих — у каждого четвертого или ствол, незаконно приобретенный, или наркота, нажитая преступным путем.

"Карма" влияет на сценарий игры, который, начиная с четвертого эпизода, делится на три полностью самостоятельных сюжета, а значит и финала игры. В результате получаем три разные концовки: злого полицейского (Чтобы остановить одного маньяка нужен другой маньяк); плохого детектива (Ты думаешь, мой напарник играет роль "плохого полицейского", а я буду играть "хорошего"?. Так вот он — хороший); хороший парень (Я-то знаю, чем это закончится, но закон есть закон!).

Кроме того, игрок имеет право на ошибку. Канг — он же человек, а не супермен, и если где-то не успели вовремя или не всех зачистили — окажетесь не в меню, а дальше по сюжету. Не успели сделать ноги — будьте готовы к встрече с разъяренными бандитами. Отдельной статьей в полицейском бюджете идут "значки" — полицейская валюта, на которую можно сделать апгрейд или ремонт машине, оружию, здоровью, навыкам боевых искусств. Новые боевые приемы, пушки и тачки доступны только в специально отведенных местах в режиме Bonus Cruisin.

PC-эксклюзивный мультиплеер, на который делали ставку сотрудники Activision, оказался слабоватым набором из пяти режимов, повторяющих эпизоды одиночной кампании. Игра по сети поддерживает до четырех игроков (Lan\Internet), там можно посостязаться в раскрытиях преступлений на время, автомобильных гонках за угонщиками (команда на команду), ночных и дневных стритрейсеровских заездах, файтинге и дуэли с применением огнестрельного оружия. Минус — кроме играющих, никого в городе нет. Нет уличного движения, нет вездесущих клонов, нет конкурентов с "мигалками". В файтинг вообще лучше не играть — обидно заканчивать бой после скоротечного первого раунда, хотя в реальной жизни это сплошь и рядом.

### Говорите громче

Помните весенний хит NFS: Underground и саундтрек к нему, чуть ли не впервые сделанный на уровне голливудского блокбастера? В этой игре ситуация аналогичная: звук для мирового хита кинопроката, музыка для отдельного компакт-диска в музыкальной коллекции. Я потратил несколько дней для выяснения правил перекодировки bik-аудиофайлов. Вдумайтесь: более 70 полноценных композиций по сравнению с 20 в консольной версии игры и с NFS: Underground, где немногим более 30 произведений. Звукорежиссерам и отделу лицензирования музыки Activision уже светят неплохие продажи отдельного саундтрека игры. Озвучивание реплик героя и остальных персонажей доверили профессиональным голли[illegible]ским актерам. Владеющим на[illegible] американским языком не помешает составить цитатник, благо кто-то уже его делает в мировой сети (каждый день по новой фразе). Шутки от создателей игры могут составить достойную конкуренцию многим "юмористическим" передачам.

### Я имею право на телефонный звонок и адвоката

Серьезно раздражает необходимость замены старых драйверов на новые, причем для видеокарты — это в первую очередь, а для большинства звуковых карт — во вторую. В противном случае вас ждут перманентные вылеты из игры и игра без звука. А это — большая половина удовольствия от игры.

5 6 7 **8** 9 10

Ждем патч, меняем драйвера и играем в данный хит. Настоящий блокбастер с сногсшибательным звуком, ветвящимся сторилайном и быстрой сменой декораций/режимов игры, которые поддерживают интерес к True Crime, несмотря на массу недоработок в графике.

Kreivuez, kreivuez@yandex.ru

ОБЗОР

# Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

***Жанр:*** *аркада (Arcade/3D/ 3rd Person / For Kids)*
***Разработчик:*** *Electronic Arts UK*
***Издатель:*** *Electronic Arts*
***Дата релиза:*** *27/05/04*
***Количество дисков в оригинальной версии:*** *1*
***Похожие игры:*** *The Lost Vikings, Sonic, Harry Potter 1-2*
***Минимальные требования:*** *600 MHz Intel Pentium III, 256MB, 32MB GeForce 2 Direct 3D-compatible video card*
***Рекомендуемые системные требования:*** *1.5 GHz Intel Pentium IV, 512MB, 64MB Direct 3D-compatible video card*

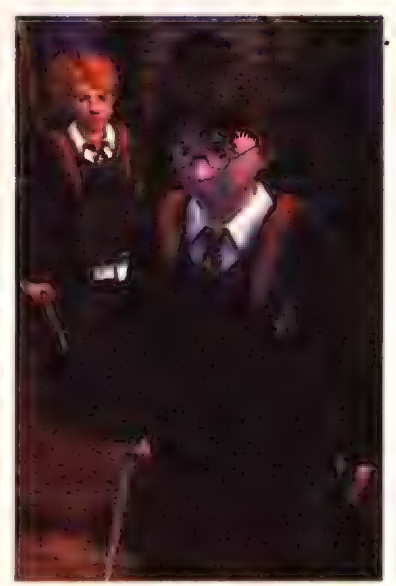
**Вы знаете, платформенные аркады живы! Я, честное слово, давно похоронил этот жанр для себя и своей коллекции, где два диска, сборники старых игр, скорее напоминающие надгробия. Тоскливые переигровки былых хитов на SEGA и Nintendo хотя и скрашивают nostalgi, но и наводят на некоторые мрачные мысли.**

И вот оно — слово магическое, слово новое, в Америках-Европах успешно проданное и перепроданное. Первые впечатления — вах, молодость, ты вернулась, постояла немного (несколько улетных часов-мгновений игры) и дальше пошла. Уровень за уровнем глотались в течение дня, ночи и снова дня. Новшества, мягко говоря, удивляют. Например, переключение между персонажами с разным набором "фирменных" заклятий о многом расскажет папам сегодняшних игроков (The Lost Vikings естественно). Сбор бобовых и бахчевых культур разбередит старые воспоминания о сверхбыстром ежике, который все время куда-то бежал, роняя по всему экрану золотые колечки. Вспомнили старые платформеры, сколько джойстиков было переломано? Так мало того, некоторые заклинания, вроде подтягивания по специальным магическим маячкам, отправят вас в нокаут ностальгии по земляному червяку Джиму. Перед Вами "Гарри Поттер и узник Азкабана" — новое и хорошо забытое старое в новом качестве.

Вкратце сюжет. Маленький английский мальчик (круглый сирота), обижаемый родственниками, внезапно узнает, что он будущий маг. Кроме того, он Тот-Самый-Ребенок, который одним своим появлением на свет разрушил планы Сами-Знаете-Кого (злого мага и фашиста по жизни Вольдеморта). Маленький маг отправляется учиться в специальный магический колледж Хогвартс, где знакомится с новыми друзьями и обретает новых врагов, которые имеют прямое отношение к террористической организации Вольдеморта. В течение первых двух частей игры малыш успешно (не без помощи друзей) отбивается от всех неприятностей и попутно постигает магическую науку, переходя на следующий курс. В третьей части юноше предстоит узнать: кто же сдал его родителей Вольдеморту. Кроме того, на сцене появляется крестный отец мальчика и просто оборотень — Сириус Блэк, сбежавший из таинственной тюрьмы Азкабан, за ним идут по следу его тюремщики — дементоры. Дементоры и являются наиболее грозной силой, призванной противостоять Гарри сотоварищи. Отвратительное свойство дементоров высасывать положительные эмоции человека, тем самым лишая его сил к жизни, не раз будет мешать не в меру чувствительному ребенку.

Естественно, никто не собирался следовать точной канве книги и фильма. Сюжет и игровой процесс взаимно переплетены в пользу последнего. Так, профессор Люпин (учитель защиты от темной магии), вместо того, чтобы спокойно в классе преподавать науку защиты на мелких зверушках, отправляет самого бестолкового в плане магии персонажа на верную смерть, т.е. практическое упражнение на местности, с которым без проблем должны справиться все игроки, если собираются достойно закончить эту игру. После первого испытания предлагается пройти еще некоторое количество мини-игр и три экзамена, дабы благополучно закончить 3-й курс колледжа, что и является конечной целью. Не стоит расстраиваться, если к концу игры вы не собрали все 80 коллекционных карт — с первого раза это никому не удавалось.

Платформа рулит! Переключаемся между персонажами (их трое: Гарри, Гермиона и Уизли-младший, каждый со своей специальностью), собираем несколько видов ресурсов, необходимых для прохождения игры, некоторые предметы можно выменять в магазинчике братьев Уизли (вообще-то в это время, по книге, они еще только продавали некоторые вещи из-под полы продавали). Проходить долгие испытания бывает немного скучновато (вот он — бич всех платформенных игр), однако создатели не поленились разбавить игровой процесс аркадными полетами на гиппогрифе (помесь орла с пегасом), расстрелом злобных летающих пакси и зверокниг, правда, исключив из игры возможность полетать на метле для игры в квидитч. Не забыли про управление братьями нашими меньшими (кроликами и мелкими вивернами), с которыми великолепно управляется Гермиона. Гарри же продемонстрирует отличное знание катания по горкам (почему-то кататься предлагают стоя — английская аккуратность?). Прыжки и полеты в пустоту заканчиваются возвратом к последней точке автосейва и потерей некоторого количества здоровья, что позволяет проезжать некоторые трассы по нескольку раз, дабы собрать все ресурсы и найти все секреты. Игра потеряла одного из самых заметных персонажей книги — профессора Злея, преподавателя алхимии, а значит и испытания, связанные с его предметом. Неплохо было бы погонять по улицам ночного Лондона на волшебном автобусе и полетать на метле по полю для квидитча. Впрочем, игра и без того получилась весьма занятная.



Количество тайников уязвляет самолюбие бывалого аркадника, заставляя его искать тот самый тайник по часу кряду. Игровое пространство впечатляет и пугает. Спасибо карте Мародера за своевременную помощь в ориентировании на местности. Если возникает непреодолимое препятствие, используйте старое правило всех аркадников: "выдавить шнур, выдавить стекло", т.е. пойти погулять и расслабиться — решение появится само собой при следующем запуске игры.

Графика — отдельная песня: Unreal'овский движок, великолепная цветовая графика с четкой прорисовкой и поддержкой нескольких режимов, модели персонажей сглаженные, а не угловато-выпирающие, как в прошлых версиях игры.

Озвучка английской версии приятно удивила знакомыми голосами актеров — исполнителей главных ролей в фильме. Музыка заслуживает хорошей оценки и места на жестком диске для некоторых треков. Звук также не остается в стороне, соответствуя тому великолепию, что разворачивается на экране: звуки ночного леса и пение птиц по утрам приятно удивят позабывших свои истоки горожан. Сети нет — никакой магии, играйте в сингл и мечтайте о мультиплеере.

5 6 7 8 **9** 10

Играть в обязательном порядке тем, кому от 5 до 99.

**Kreivuez, kreivuez@yandex.ru**
**Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"**
**www.mediacraft.shop.by**



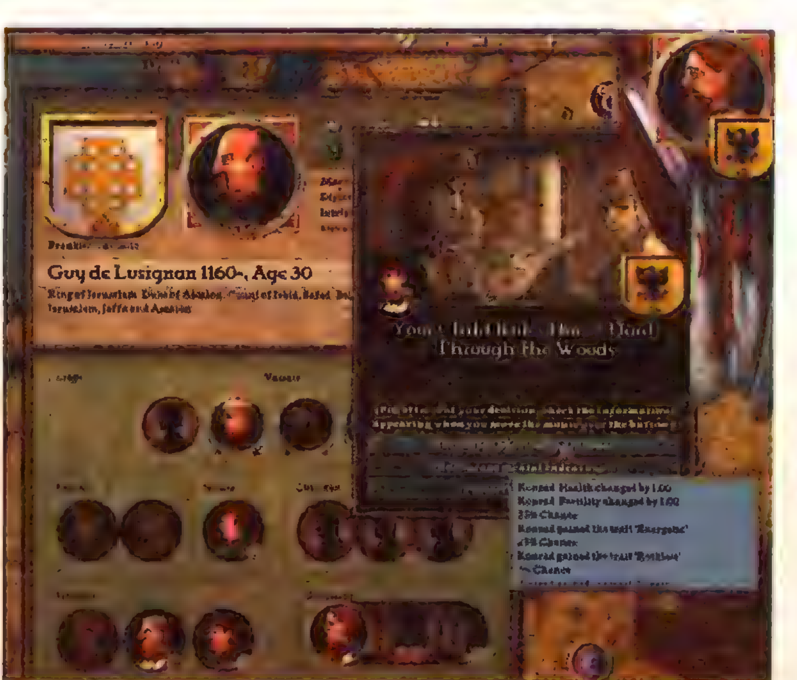
# Crusader Kings

После уничтожения вражеской армии в провинции противника начинается осада крепости. Чем больше ваше войско, тем скорее крепость будет взята, но помните и о том, что у каждой провинции есть предел воинов, которых она может кормить.

Все люди, превышающие это число, будут потихоньку вымирать. И вообще, как показала практика, чем быстрее вы победите в войне, тем меньше будут расходы и последствия.

Хотелось бы упомянуть еще и о таком деле, как создание новых государств. Если вы успешно расширяете свои границы, то обратите внимание на кнопку "создать титул" в окне управления страной. Она позволит создать новый титул, который ваш правитель незамедлительно получит. Причем этот титул может быть не только равным вашему, но и превосходящим. В последнем случае вы поднимитесь по социальной лестнице, став, например, из графов герцогом. В таком случае даже столица ваша может переехать. У меня это случилось с Полоцком, когда я его превратил в Литовское королевство.

Бывают и казусы (вполне логичные с исторической точки зрения). Однажды, осматривая политическую карту (в игре есть несколько фильтров для карты), я обнаружил, что княжество Владимирское приобрело цвет сходный с моим (королевством Литва). Каково же было мое удивление, когда выяснилось, что Владимир — это "часть Литовского королевства". Расследование показало, что один из моих вассалов унаследовал это немаленькое государство, но продолжил оставаться моим подчиненным. В результате — после небольших перестановок я не только увеличил число своих вассалов, но и поднял государственные доходы в полтора раза. В общем, мир живет своей жизнью, а это очень приятно. Даже если вы не будете ничего делать, государства будут создаваться и распадаться, войны вестись, дети рождаться, а провинции креститься. Так что наблюдать за Средневековьем на экране




одно удовольствие. Рассказывать о других моментах игры можно бесконечно (есть в игре и создание религиозных орденов, и Крестовые походы и прочие интересные вещи), но пора и честь знать, будем передвигаться к финалу.

Что касается графического оформления, то оно осталось примерно таким же, как в предыдущих играх серии (хотя определенные изменения в лучшую сторону все-таки есть). А вот музыка подобрана просто отлично.

5 6 7 8 **9** 10

Лучшая на данный момент глобальная стратегия, настоящий шедевр. Очень хотелось поставить наивысший балл, но ряд глюков в оригинальной версии, а также переизбыток случайных событий не позволил это сделать. В остальном же — ни одного изъяна. Настоящий подарок каждому, для кого слово стратегия ассоциируется с глаголом "думать", а не с "кликать мышкой".

*P.S. Уже после выхода игры появился патч версии 1.01. Его установка желательна, и я бы даже сказал — обязательна: устраняет не только раздражающие моменты (вроде "обязаловки" для православных ходить в Крестовые походы), но и прекращает "вылеты" в Windows после попыток выйти в меню. Качать "заплатку" с www.paradoxplaza.com.*

**Morgul Angmarsky**
**Диск для обзора предоставлен компанией "Видеохит"**

ОБЗОР

# Thief 3: Deadly Shadows

## Отставка дяди Сэма

*Жанр:* Stealth Action
*Разработчик:* Ion Storm
*Издатель:* Eidos Inc
***Количество дисков в оригинальной версии:*** 2
*Похожие игры:* Thief 1-2, Splinter Cell (отдаленно)
***Минимальные системные требования:*** P4-1,5 Ghz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM (1.1 Pixel Shader), 3Gb free space
***Рекомендуемые системные требования:*** P4-2.0 Ghz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM

*"Давно я не был в подобной передряге! Похоже, в этом городе не осталось никого, кто бы не мечтал пустить мою шкуру на барабан..."* — примерно такие мысли могли возникнуть в голове у Гарретта, когда он, затаившись в тени, наблюдал за кровавой драмой, разворачивавшейся у него на глазах, прямо возле опорного пункта местных стражей правопорядка. *"Сейчас уже трудно вспомнить, с чего все началось: вся жизнь медленно проносится перед глазами — точь-в-точь как это описано в дневниках наиболее молодых и впечатлительных Хранителей, за свою пока еще недолгую службу уже успевших почувствовать прикосновение Костлявой. Только вот разница в том, что за мной она ходит по пятам уже добрую неделю, и не то что касается — уже чуть ли не обниматься лезет".*

Вот тогда-то и встают перед глазами сцены из давнего прошлого, в котором Гаррет, самый многообещающий ученик секретного ордена Хранителей, отринул убеждения своих наставников и предпочел свободную жизнь бесконечным "поискам истинных толкований пророчеств" — занятию, которому пришлось бы посвятить себя, стань он тем, кем наставники всегда хотели его видеть. Или, что еще вернее, отличная выучка, талант и недюжинные способности снискали бы ему место среди Enforcer`ов, попросту говоря — личных ассассинов Хранителей, готовых по любому приказу хозяев устранить неугодных. Быть марионеткой — далеко не предел мечтаний Гарретта, поэтому он избрал путь вора, благо годы тренировок в обители Хранителей и огромные перспективы открывали перед ним просто неограниченные возможности.

Далее последовали годы шальной юности: началось с мелочей, вроде взломов замков торговых лавок да обчистки карманов беспечно гуляющих по ночам граждан, а дошло до рейдов на замки маститых баронов, особняки особо зажиточных банкиров, где доходы удачливого вора были куда более внушительными. Особым спросом пользовались эксклюзивные предметы, которые достать было куда сложнее, но даже на черном рынке за них давали бешеные деньги. Вот тогда-то и был найден Глаз, The Eye, один из пяти артефактов — самая ценная добыча, за которую пришлось заплатить высокую цену — пожертвовать собственным человеческим глазом. Открытый бунт Язычников-паганцев (Pagans) удалось тогда подавить, кордоны Хаммеритов (Hammerites) устояли, причем не без помощи Гарретта, за что религиозные индустриализаторы наградили вора механическим глазом, впоследствии оказавшим неоценимую помощь в излюбленном занятии — воровстве. Хранители тогда остались в тени — сие событие было предсказано в их пророчествах, Гаррет исполнил свою роль до конца, и не было никакой необходимости в открытом вмешательстве.

Относительно стабильный период длился недолго, на этот раз нарушить баланс попытался один из Хаммеритских пророков, некто по имени Каррас, основавший свою собственную "партию" Механистов, не пожелавших следовать учению Великого Строителя (Master Builder) и избравших свои цели и своего вождя. Возможно, Гаррет и остался бы безучастным, но процветание Механистов и, в особенности, их технологический прогресс, стали настоящей преградой между Гарреттом и чужим золотом. Новейшие системы охраны, механические стражники, даже камеры слежения — всем этим заводы Механистов снабжали банки, магазины, особняки. Но масштабные планы Карраса по "глобальной механизации" отнюдь не сочетались с планами Хранителей, и бывшие наставники Гаррета ненавязчиво подталкивали его к тотальному противостоянию. К тому же гибель Виктории, главной жрицы Язычников, выступившей вместе с Гарреттом против угрозы механической тирании, только укрепила ненависть гринписников-паганцев к городскому населению. Каррас был уничтожен вместе с главным храмом Механистов, второе пророчество Хранителей сбылось, волнения в городе улеглись, жизнь снова вошла в привычное русло: рейды, вылазки, ограбления — все для собственного блага.

Но тайные письмена Хранителей смутно указывают на наступление Эры Тьмы, на нарушение баланса, столь тщательно хранимого секретным орденом, и — если пророчества были правильно истолкованы — это приведет к закату эры Хранителей. Причины грядущего упадка неизвестны, меры по предотвращению — тем более. "И лишь когда время остановит свой бег, Собрат и Предатель станет открыт взору", — так гласит пророчество, и пока никто не в силах дать ему исчерпывающее толкование...

*"С тех пор, как это чертово пророчество было оглашено на Собрании Хранителей, прошло чуть больше недели. Сказать, что за эту неделю многое изменилось — не сказать ничего. Хранители потеряли уже второго предводителя, те, у кого еще хватает мужества мыслить здраво, сейчас пытаются найти выход из положения, остальные же заперлись в кельях и бормочут что-то несвязное о крахе Баланса и наступлении эры Тьмы. Мне же нет дела до их страхов и предрассудков. У меня есть Враг, и этот Враг знает, что я здесь. Он знает, кто я, знает меня в лицо. Враг хитер и беспощаден — все эти годы он водил Хранителей вокруг пальца, а они, как слепые фанатики, даже не подозревали о том, что их нагло используют. Когда его истинное лицо стало открыто, он не оставил ни одного свидетеля. Лишь я знаю, кто он на самом деле и как его можно победить, и поэтому он никогда не оставит меня в покое. Где бы я ни был, он или его прислужники найдут меня, поэтому выбора у меня нет. То, что я делаю — чистой воды самоубийство. Враг знает о моих планах, и мне приходится играть по его правилам. Но пути назад нет, тут или я, или он. Конечно, лучше уж я".*

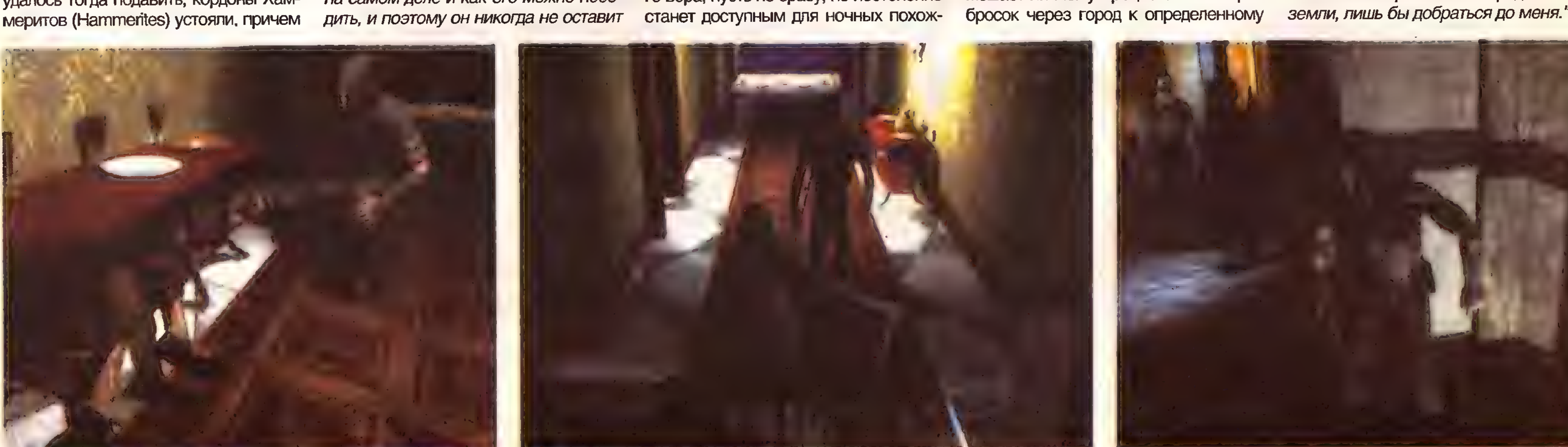
*В это время драма у опорки уже завершалась, самые любопытные несмело выбирались из укрытий — все, кто успел спрятаться. Лужи крови и несколько тел на булыжной мостовой ясно свидетельствовали о том, что на улице лучше не показываться вообще. Мало того, что Язычники вновь открыто выступили против Хаммеритов и представители обеих фракций теперь нещадно уничтожали друг друга прямо на улицах, так еще и слуги Врага убивали всех тех, кого встретят на своем пути, будь то городская охрана, простой прохожий или неосторожный вор.*

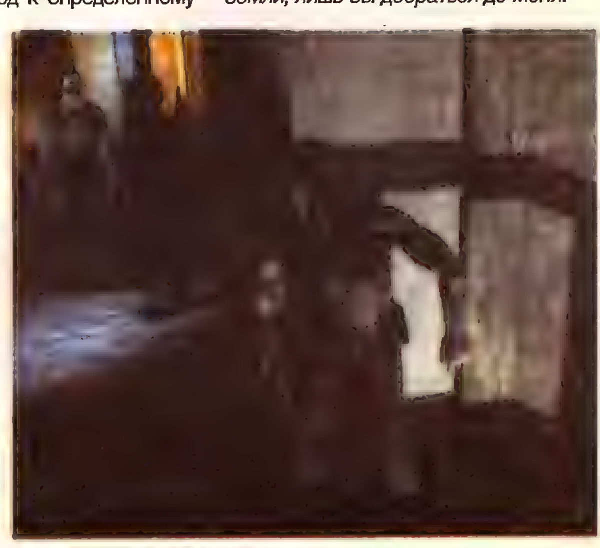
*"А ведь еще неделю назад ничто не предвещало беды, я ловко уходил от городской стражи, обчищал лавки и особняки, закупал снаряжение у торговцев-подпольщиков — поток драгметаллов и камней, проходящих через черный рынок благодаря мне и другим, не иссякал. Дернуло же меня полезть в тот вечер в таверну, навестить одного местного лорда — ходили разговоры, что он в кошельке носит что-то весьма ценное. Вот тогда и понеслось"...*

Неторопливость, непринужденность и неповторимость геймплея и отличный, продуманный сюжет — вот два основных козыря Thief 3. Суть осталась практически неизменной что в первой части, что во второй, что в третьей, и это главное достижение. Свобода действий Thief 1-2, ограничиваемая разве что размерами локаций, тут стала еще полнее. Помимо привычных миссий с вполне определенными задачами и ограничениями, нам теперь предоставлена свобода передвижения по городу в остальное время. Весь город, небольшой по географическим меркам, но просто необъятный в плане возможностей наживы для опытного вора, пусть не сразу, но постепенно станет доступным для ночных похождений. В самом начале город кажется совершенно безобидным: редкие стражники, встречающиеся на нашем пути, не будут особо досаждать. Прохожие, носящие драгоценности и выставляющие свой кошелек на обозрение, будут легкой добычей. Но это все нужно, чтобы приучить начинающего вора к тому, что завершение миссии еще не есть победа: никаких мгновенных перемещений, путь домой через весь город придется проходить на своих двоих. И иногда подобные похождения будут отнимать не меньше времени, чем сами миссии. Сюжет же настолько удачно и гармонично сочетается со всем действом, что миссии и "прогулки" по городу как бы сливаются, плавно перетекают друг в друга, становятся единым целым. Первые несколько этапов проходят с оттенком хаотичности, оставляя после себя впечатление не то удачного совпадения, не то стечения обстоятельств. Далее сюжет уже жестко берет контроль над нашими действиями и не устает удивлять резкими и неожиданными поворотами — и так до самой концовки.

Но, хотя последовательность прохождения и подчиняется строгому и нелинейному сюжету, свобода действий все-таки есть. И прежде всего — заинтересованность в этой свободе. Перед нами ставится определенная цель, в нашем распоряжении — полностью доступная локация, будь то чей-нибудь замок, катакомбы или весь город. Способов достижения цели — уйма, налицо полная нелинейность, какая, собственно, всегда и была в Thief. Это не заскриптованный по самое "нехочу" дядя Сэм, тут все пути для нас открыты сразу, а если не устраивают очевидные — можно поискать секретные. Пространства довольно большие, и самое главное — есть смысл их изучать. Какая бы задача ни ставилась перед Гарреттом, он никогда не должен забывать о возможности попутно наполнить свои карманы — за чужой счет, разумеется. Это и есть главная прелесть геймплея: поставленная перед нами задача ни в коем случае не мешает личному процветанию. Марш-бросок через город к определенному сюжетом месту всегда можно совместить с детальным изучением окрестных улиц на предмет возможности обогатиться. Кошельки и драгоценности прохожих, содержимое сундуков зажиточных слоев населения, золотые идолы из храма Хаммеритов и драгоценные камни из пещер Язычников — все это может скрасить жизнь вору, у которого хватило терпения детально изучить все улицы, проверить на крепость входные замки в домах некоторых граждан, да отсидеться в тени, пока стражник с бутылкой эля в руках шаткой походкой проковыляет мимо. В Thief нет побочных заданий или "левых" квестов. Зато подслушав разговор на улице или прочитав забытую кем-то в таверне записку, можно получить отличную наводку на местоположение какого-нибудь особо ценного предмета, а если повезет — еще и выяснить некоторые аспекты, например, разузнать о потайном ходе или что-то вроде того. Например, я подслушал разговор одного торговца с бандюгой, в котором торговец предложил коллеге Гарретта выкрасть особо ценный кинжал и условился с тем о месте и способе обмена товара на звонкие монеты. Подобную информацию вполне можно использовать в своих целях, и это лишь добавляет игре шарма.

*"Чертовы Хранители... Почему-то именно на мне замешаны все их пророчества, почему-то именно я являюсь ключевой фигурой в их планах. Но почему они никогда не говорят мне всего, что знают сами? Я, вроде, всегда поступал так, как сам считал нужным, старался не идти у них на поводу, хотя они постоянно старались мной манипулировать. И всегда все происходило именно так, как гласили их пророчества. Но в этот раз что-то явно пошло не так, вразрез с их ожиданиями. Этот город еще не испытывал такой волны бедствий, как сейчас. Череда загадочных убийств, коллапс главной часовни, открытая война между религиозными группировками, а сверху еще этот Враг со своими миньонами, готовыми стереть весь город с лица земли, лишь бы добраться до меня."*





*Чисто случайно не успевшие к месту схватки стражники рассматривали тела, наперебой сожалея о том, что пропустили столь славную потасовку. "А то я бы им всем накостылял!" — как выразился один из них, едва ворочая языком и чуть ли не роняя меч. Расходиться они явно не собирались, продолжая комментировать произошедшее и сетуя на "этот сумасшедший город". И как назло, место было отлично освещено, пробраться незамеченным мимо стражников не представлялось возможным, а обходных путей, если верить карте, не было. Возможные варианты можно было перечислить по пальцам одной руки. Меткая стрела смогла бы успокоить одного, еще пара стрел — другого, но третий, протрезвев, мигом разобрался бы в происходящем, заметил бы, откуда стреляют, и тогда все. Газовая бомба навряд ли сможет уложить сразу всех — для этого они должны стать кучнее. Масло им под ноги? И еще поджечь? А что потом? Самому куда? Положение казалось безвыходным, но тут за поворотом раздался женский крик, потом лязг оружия — видно, опять схлестнулись Хаммериты с Язычниками. Или с кладбища забрел зомби — Хаммериты вешали объявления, предупреждавшие, что нежить почему-то снова зашевелилась. Стражники, как один, кинулись к месту побоища. Соблазн проследовать за ними и подсмотреть был большой, но звук приближающейся необычайно тяжелой поступи мигом заставил вспомнить, что именно тут происходит. Надо спешить. Там все равно живых не останется...*

Никто не позаботится о снаряжении вора, кроме него самого. В каждом районе города есть лавки контрабандистов и подпольных торговцев. Первые готовы за определенную цену скупить украденное добро, вторые — по прейскуранту снабдить вора всем необходимым. Подобные лавки — практически единственное место, где нас рады видеть, и хоть ассортимент товаров в них никогда не меняется, зато спросом их товар будет пользоваться всегда. Хотя бы потому, что в Thief нет ненужных предметов. Взгляд, брошенный на содержимое заплечного мешка нашего чемпиона по пряткам, позволяет выявить кое-какие различия и новшества, если сравнить с предыдущими частями игры. Так, меч сменился на кинжал — теперь, похоже, навсегда нас покинули фехтовальные упражнения с местной охраной. Кинжалом парировать меч (или молот) еще никто не научился, зато у Гарретта мастерски получается наносить им смертельные удары, если противник находится в неведении относительно своей скорой кончины, ты лишь не подозревает о нашем присутствии. Наши вечные друзья-старички — дубинка для глушения человекообразных противников (будут [illegible]-) и лук — остались на своих местах. Все виды стрел — обычная, с железным наконечником, водяная для тушения факелов, огненная для их поджигания (ну, и не только их), газовая с местной "Черемухой" для укрощения строптивых, моховая стрела, образующая при контакте с поверхностью неслабый нарост травяного покрова, который отлично заглушает шаги, и стрела-аттракцион с фейерверком для отвлечения внимания — все они остались с нами тоже. Исчезла стрела-веревка, позволяющая нам в определенных условиях перемещаться в вертикальном направлении. Вместо нее в магазине можно приобрести специальные приспособления для рук и ног, для лазания по стенам. Это дюже будет смахивать на спайдерменство, и от подобной задумки сильно пахло бы читерством, если бы не ограничения, которые благоразумно наложили на столь хитрое изобретение. Во-первых, оно подходит не для всех типов поверхностей, а во-вторых, Гаррет совершенно не способен преодолевать какие-либо препятствия, ползая по стенам. Так что хоть подобные примочки и открывают перед вором массу возможностей, но всемогущим королем города его не делают.

Помимо стрел, Гарретт вовсю пользует достижения местных алхимиков и сторонников технологического прогресса. Мины и ослепляющие гранаты, бомбы с газом и флаконы с горючим маслом — все это способно сильно облегчить жизнь настоящему вору, старающемуся оставаться незамеченным. Плюс склянки со святой водой — единственное средство против нежити. Все это нужно покупать у торговцев, все это стоит денег, а потому к использованию любой вещицы нужно подходить с умом. Есть ситуации, в которых без подобных прибамбасов просто не обойтись, но лучше всего они выручают тогда, когда нужно срочно замести следы или оторваться от погони. Конечно же, профессионал просто не допустит, чтобы его обнаружили, но уж если случилось — на кинжал и лук особо надеяться не приходится, они не помогут против мечей. А лучший друг вора, конечно же, тьма.

Обучившись искусству Хранителей прятаться в тени, Гарретт приобрел жизненно важный навык для каждого вора. Добавить к этому умение бесшумно передвигаться — и можно смело выходить на улицы города, не опасаясь быть замеченным. Не меткость при стрельбе из лука делают из мелкого воришки настоящего асса, а умение быть невидимым. Передвигаться только в тени. Если нет такой возможности — ловить момент и перемещаться тогда, когда противник отвернулся или чем-то занят — быстро схватить то, что надо, и назад, в тень. Не лезть напролом, а искать обходные пути. Вор не должен привлекать к себе внимания излишним топотом или беготней вблизи источников света — можно нажить себе проблем. А вместо того, чтобы потом от них избавляться, нужно их избегать. Слишком много света? Есть водяные стрелы для тушения факелов. Охранник упорно не желает сходить с места? Можно отвлечь его внимание и проскользнуть прямо перед носом. Или подобраться сзади и просто оглушить. Но стоит иметь в виду, что если охранник знает о вашем присутствии, его уже не свалишь ударом каблука в висок, тут либо придется ждать, пока он успокоится, либо заканчивать стычку летальным исходом. Но убийство — удел любителей, профессионалы же обходятся без ненужного насилия. Вариантов всегда несколько, и настоящее удовольствие можно получить, лишь применяя нестандартный подход к решению проблем.

Но игра была бы далеко не столь захватывающая, если бы не AI. Его взросление со времен Thief 2 заметно даже невооруженным глазом. Теперь внимание NPC (это касается всех) привлекает любой звук, любое движение, любое изменение обстановки. А вот то, насколько это его насторожит, зависит лишь от нашей аккуратности.

В Thief 3 можно выделить три степени настороженности NPC. Первая — когда прохожий/стражник не меняет своего маршрута, а лишь останавливается, пытаясь понять, что же именно его отвлекло. В этот момент его еще можно оглушить, но повторный шум или возня в тени переведет его на вторую степень настороженности. Также NPC переходят в первую степень, если замечают погасший факел (даже если он погас в их отсутствие), открытую дверь или крышку сундука, исчезновение предмета(!); исчезновение товарища. При этом они очень быстро возвращаются в исходное состояние.

Далее — вторая степень: стражник меняет свой маршрут и начинает исследовать ту область, в которой, по его мнению, находится источник раздражения. Все еще подвержен оглушению. Если он не находит источника там, где искал, он возвращается в исходное состояние, не забыв отпустить пару комментариев по поводу ветра/крыс/галлюцинаций этой ночью и т.п. Во вторую степень NPC переходят, если: повторно услышали непонятный шум/заметили движение в тени/ отчетливо услышали звук шагов или громкий шум/ увидели неясный силуэт/ услышали шум от отвлекающей стрелы. Трогать стражников в такие моменты не рекомендуется, так как даже несильный раздражитель переводит их в третью степень настороженности. Отличительные черты: стражник резко меняет свой маршрут, достает оружие, заметно нервничает, может передвигаться бегом. Ищет не только в той зоне, где, по его мнению, находится злодей, но и во всех окружающих, будучи абсолютно уверенным в том, что тут кто-то есть. Ищет довольно долго, может позвать товарищей. Оглушать его бесполезно, лучше сразу занять самый темный угол или недоступное для него место. Ничего не обнаружив, стражник все-таки вернется в исходное положение, успокоив себя тем, что злодеи, мол, все разбежались от одного его грозного вида.

Третья степень — почти критическое состояние, шанс быть обнаруженным очень высокий. Из второй в третью степень настороженности NPC переходят, если: повторно услышали звук шагов/громкий шум/увидели силуэт. Сразу в третью степень NPC переходят, если: мельком увидят вора/ услышат крик другого NPC/ увидят тело или кровь/ получат ранение от брошенной прямо в них коробки или неудачно пущенной стрелы. Более грубое несоблюдение stealth-режима, вроде гарцевания в течение секунды на освещенной местности, сразу приводит к конфронтации. Если исход поединка складывается не в пользу NPC, он ретируется, оглашая местность дикими криками о помощи, на которые тут же откликаются сотоварищи.

Еще один неотъемлемый атрибут Thief — взлом замков. Тут технология была немного изменена в сторону реалистичности. Каждый замок взламывается в несколько стадий, их число зависит от совершенства запорного устройства. Теперь, путем манипуляций с мышью или клавиатурой, нам придется находить нужную позицию отмычек, которая позволит открыть один уровень защиты и перейти к другому. Нужная позиция определяется по самым большим колебаниям запорного механизма. Такой довольно оригинальный и, в общем, правильный метод взлома ставит Thief еще выше над конкурентами.

Графически Thief тоже изменился — слава богу, не до неузнаваемости, но все же. Движок был позаимствован у нашумевшего Deus Ex 2 (со всеми вытекающими) — он, в принципе, и сейчас шумит. В мусорной корзине. Thief всегда отличался очень реалистичной картинкой с грамотно подобранной цветовой палитрой, с текстурами, выполненными в нужном стиле. Не стала исключением и третья инкарнация. Количество полигонов на моделях возросло — пусть до уровня грандов FPS не дотягивает, но уже неплохо. Анимации еще далеко до совершенства, но теперь NPC хоть не напоминают контуженых. Используются и шейдеры — многие эффекты смотрятся просто замечательно. Но два главных конька графической составляющей — это физика и, безусловно, тени. С физикой, правда, не все гладко — путь взаимодействия объектов просчитывается в реальном времени, все подходящие по размеру предметы можно толкать/кидать и наблюдать за демонстрацией законов притяжения и сохранения энергии, но вот физическому движку еще требуется отладка — да чего это я: все, кто видел Deus, знают, в чем дело. Пусть тут была замечательная задумка реализовать настоящее хождение на двух ногах, а не бреющий полет над землей, но вот претензии есть. Настолько неестественно падают оглушенные персонажи, настолько глупыми бывают застревания меж двух ящиков, что просто диву даешься: вроде не XIX век на дворе, можно было бы если не заново написать нормальную физику, без грубых ляпов, то подправить уже имеющуюся. Физическому движку вторит графический — он также неоптимизирован и вызывает непонятные тормоза. Ладно, стерпим. И простим. За такие тени простим все что угодно. Они изменяются в режиме реального времени, причем в учет берется и расстояние до источника света, и позиция относительно него, и его колебания (факел). Тень абсолютно точно повторяет все манипуляции, которые совершает персонаж, точно отображает предмет, находящийся у него в руках. Браво.

Любителей TPS порадует альтернативный режим от третьего лица, хотя в подобной игре лучше все-таки использовать вариант от первого. Занимателен тот факт, что разработчики старались не только реализовать реалистичную походку и учесть физику при движениях, но и сделать правдоподобный вид "из глаз". То бишь сейчас можно рассмотреть себя любимого при виде от первого лица — согласитесь, забавно.

Завершают полный портрет нового, третьего Вора, мультимедийные штрихи. Отличная озвучка всех NPC и самого Гарретта. Высококлассные ambient-темы прекрасно вписываются в отлично проработанные локации и лишь усиливают атмосферность. К сожалению, было отмечено падение сложности игры и почти полное отсутствие пазлов — видимо, из-за мультиплатформенности. Наверное, чтобы шибко "умные" забугорные Бивисы не дай боже не застряли где-нибудь во время миссии, играя на своих "Хэ — Боксах"...

5 6 7 8 **9** 10

Стопроцентно хитовая игра. Безусловный король stealth-экшенов, Thief лишь доказал, что никто с ним тягаться еще не в состоянии. Если бы не корявый движок, игра получила бы высшую оценку.

**Leviafan, leviafan2002@mail.ru**

**Диск для обзора предоставлен торговой точкой салона "Рагнеда", Немига, 2**

ОБЗОР

# Warlords Battlecry 3

*Разработчик:* Infinite Interactive
*Издатель:* Enlight Software
*Жанр:* RTS, RPG
*Похожие игры:* Warlords Battlecry, Warlords Battlecry 2, Warcraft 3
*Минимальные требования:* 450 GHz, 128 Mb RAM, 16 Mb VRAM, 900 Mb hard drive space
*Рекомендуемые требования:* 600 GHz, 256 Mb RAM, 32 Mb VRAM, 900 Mb hard drive space
*Локализатор:* Акелла
*Дата выхода локализованной версии:* уже

**Расскажу я вам сказку о героях и воинах, о победах и поражениях, о замках и халупах, о траве и мураве — в общем, обо всем том, что вы уже давным-давно знаете, два раза уже видели и (о горе горемычное!) будете видеть и третий раз, а может быть даже четвертый...**

Жили-были, не тужили, красна девица Разраба Инфиня (прим. — имеется в виду разработчик Infinite Interactive) и ясный молодец Издат Убик (прим. — издатель Ubisoft). Любили они друг друга безмерно, и от этой любви получился у них мальчик — очень маленький, некрасивый, да и дрался он плохо, за что его Зловредные Цензоры со всего света били-молотили чем попало и ставили ему плохие оценки в школах-университетах. Звали того мальца неказистого Варлорд четвертый, потому как было уже в том селе три Варлорда — сыновья Самиздата с заморским именем Strategic Studies Group, который их и зачинал, и рожал единолично. Все Варлорды (включая новенького) были парнями основательными, думали над каждым шагом и подолгу маялись на улице, уступая прохожим дорогу. На лицо они были все страшными, а вот за доброту душевную и характер волшебный полюбились они многим. Поговаривают, что первый Варлорд породил тьмущу народа, который потом все те же Зловредные Цензоры обозвали тибиэсами. Так что к тому времени, как Варлорд четвертый появился на свет, тибиэсов было уже полным-полно, красивых и умных, а его, сопливого и неказистого, приметили лишь старые друзья-товарищи первых трех братьев.

Папа Убик очень от этого дела осерчал, наговорил много плохих слов маме Инфи... выпроводил ее за дверь, не желая больше иметь дела с носителем ущербных генов. И та пошла по селам в поисках приюта, стучалась в запертые двери, но ей никто не открывал, опасаясь подцепить преследующую ее неудачи. Так было до тех пор, пока не нашелся еще один бравый молодец Издат Енлигхт (Enlight Software), который и приютил сиротинушку, оградил ее от языков Цензоров Зловредных. И начали они жить-поживать, детей наживать.

Над именем скорого сыночка думать долго не пришлось, потому как был он ну очень уж похож на двойняшек-крикунов Варлордов Бателкраев. Так его и назвали: Варлорд Бателкрай третий. Вот так и получилось, что живут сейчас на свете тройняшки-близнецы. Симпатичные, но до писаных красавцев-генералов далеко. Умные, но канавками периметр родной хатки огородить не в силах. Быстрые, но зерги ушлые ловчее. Интересные, да пандарийский пивовар веселее. Так... середняки крепкие.

И было у близнецов развлечение каверзное. Любили они силушкой меряться. Первый Бателкрай гордился тем, что у него целых девять наборов человечков, которых он для простоты называл просто расами. Второй же ставил против его девяти — целых двенадцать. Первый в ответ выкладывал на стол пухлый талмуд со сценарием и торжествующе показывал 32 зуба. Второй же от этого краснел, доставал из-за пазухи смятый пожелтевший листок с надписью "Бей их всех!" и начинал путано объяснять, что у него сценария никакого нет, зато можно воевать супротив кого хочешь. Так и шумели они на завалинке, буянили, развлекали живших по соседству кулаков-хитовиков и их клонов-подкулачников. Вот так и текла жизнь в селе Реалтаймовка, пока туда не пришел на обучение и постоянное местожительство Бателкрай третий.

Хатку нашему герою поставили на околице, как раз возле халуп двух Бателкраев. И повадился он к ним в гости хаживать, ума-разума набираться да спорам их мудрым внимать, на ус свой молодой наматывать. Сидел себе в стороночке да примечал их плюсы-минусы. Прошел год, и понял он, что учиться ему больше нечему: все мудрости он постиг, все законы аршином измерил... Пришла пора Бателкраю третьему в свет выйти. Людей посмотреть и себя Зловредным Цензорам показать, чтоб дали они ему почетную прописку в селе Реалтаймовка, да не на околице, а поближе к центру, аккурат возле дома заграничного пана Генерала, дворца нувориша Периметера и отстраивающейся усадьбы бодрящегося миллионщика Вархаммера. Сложил он свой нехитрый скарб в котомку, тайком позаимствовал у Бателкрая второго его 12 рас и направил свои стопы в сторону облисполкома для освидетельствования. Во время отдыхов он настругал еще три расы из попадающихся по пути веточек, да старую, человеческую, поделил на две, чтобы стало их целых 16. Хотел он было и остальные поделить, но путь был близкий, и удивить Зловредных Цензоров 25-ю расами ему не удалось. Пришлось удивлять теми, что были.

Так и пришел он в село "Веселые Реальности", пристроился в конец очереди из заезжих мужиков со всех деревень в округе и стал терпеливо дожидаться, пока цензорский комиссар его примет. А деревня только называлась веселой, потому как боялись мужики страшно и пугались от любого крика, доносящегося из исполкомского дома. Парочка даже в обморок свалилась от вопля, доносящегося сквозь полуоткрытые ставни: "Это что за глюки?! Это что, я тебя спрашиваю, за глюки?! Вон отсюда и чтоб без патча не возвращался!!!". Очередь дружно ахнула, один только Бателкрай третий остался стоять смирно, потому как был он беден, кормился за счет близнецов, а потому глюки подлые отродясь в его хате не водились.

А между тем, спровадив трясущегося Властителя Законов, привратник громко прокричал: "Тибиэсники! Ролевики! Реалтаймовцы!. Есть вас еще здесь?! Заходите! Эй, шутеровцы, не лезьте вперед батьки... Стоять!" "Но у меня есть элемент рпыгы!", — заискивающе прошептал на ухо привратнику некто по имени Гаррет и протянут засаленный рубль. Привратник только усмехнулся в усы: "Да разве ж это элемент? Элементишко это. Иди-иди". И тут Бателкрай третий понял, что это его шанс!

— У меня! У меня есть все, что надо! Я и в связи с тибиэсниками состою, причем в тесном родстве! У меня и от ролевиков есть, да не просто элемент, а самая что ни на есть мощная составляющая! А сам я из деревни Реалтаймовка!

— Бателкрай из рода Бателкраев? — поскучнел лицом привратник. — Третий небось? На моей памяти только вы пытались объять необъятное... Да проходи, не тушуйся! Азмь есть только начало, все приключения у тебя впереди, — сказал и распахнул двери.

Зловредный Цензор, увидав показавшегося в дверях Бателкрая, вскочил, и глаза его радостно заблестели.

— Постойте-постойте, не называйте себя, попробую угадать сам! — цензор поднял руки и театральным жестом томно прикрыл глаза. — Бателкрай! — вдруг завопил он. — Бателкраюшка! Сколько лет сколько зим! Уже четыре года не виделись, а ты снова стучишься ко мне в двери! Ну, садись, рассказывай, зачем пришел.

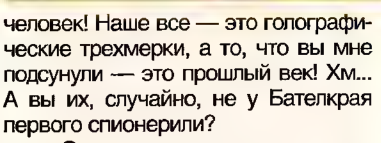
— Простите, но вы, наверно ошиблись, — наш герой стал нервно мять в руках шапку. — Я Бателкрай, но только третий...

— Третий?! Так вас УЖЕ трое?! И чего вы все на одно лицо? Что ни новый, то близнец. Вот ко мне в прошлом году Варкрафт третий приходил, так я даже сначала не понял, что он из семейства Варкрафтовых... Какие полигоны, какие текстуры! Такой импозантный парень. Ой, простите, я, кажется, отвлекся. Давайте приступим-с к освидетельствованию.

— Да я, да это... В общем — вот! — Бателкрай, жутко стесняясь, достал из котомки альбом со своими картинками, которые Зловредные Цензоры почему-то именовали скрыншотами.

— Какая прелесть, какое буйство красок и полет фантазии... Постойтека! Они что у вас все плоские? Совсем-совсем двухмерные? Молодой человек! Наше все — это голографические трехмерки, а то, что вы мне подсунули — это прошлый век! Хм... А вы их, случайно, не у Бателкрая первого спионерили?

— Спионерил, — потупясь, признался Бателкрай, — но я там добавил парочку эффектов, молний всяких нарисовал, дождиков и снегов.



— Понятно! Так и запишем... "Движок тот же, с небольшими косметическими изменениями"... Старо, молодой человек, очень старо! Выкладывайте, что там у вас еще есть!

— Нате, — и Бателкрай третий вывалил на стол кучу фигурок.

— Ага! Так-с. Давайте разберем их по кучкам. Одна-вторая-третья... О боже! Их 16! Вы хоть сами понимаете, зачем столько настругали? Нет бы сделали три-четыре, но качественно. А тут... однообразие разнообразных физиономий. А какие из них новенькие, поскольку я подозреваю, что 12 из них вы у своего второго близнеца тоже, скажем так, позаимствовали?..

— Позаимствовал, — выговорил наш мужичек незнакомое слово, — у меня тут пять новых рас...

— Почему пять? Было 12, плюс пять... Что-то у вас с математикой плоховато-то!

— Да нет, я просто одну из старых рас — Хуманов — поделил на Рыцарей и Имперцев.

— Я думаю, что не имеет смысла спрашивать, почему, — цензор посмотрел в глаза Бателкраю очень внимательно. — Спасибо, что хоть эльфов не расчленили... Хотя, куда там их делить? И так, полный набор...

— А по-настоящему новых у меня всего три. Это ящеро-люды, насекомо-люды и противные мерзко-люды...

— О, да! Теперь у нас есть все, что пожелаешь! — цензор даже не скрывал, что издевается. — Ну давай, бай дальше. В чем твоя сила?

— Сила моя в моих варлордах-предводителях, которые от миссии к миссии ведут дружественные им расы к победе! Они прокачиваются почище, чем ролевики заезжие, собирают и одевают одежки получше, чем дьяболо-поклонники, да заклинаниям обучены получше, чем сам Гарри Поттер! Я даже специально для них десятки новых костюмчиков и ножичков смастерил, сотни новых колдунств напридумывал!..

— Хррр... Было, было и еще раз было! Чем ты можешь меня удивить?! Пришел тут, понимаешь, воришка, да предлагает тот же товар, что предлагал мне Бателкрай четыре года назад. Я понимаю, что идея хороша, я кумекаю, что народ это любит... Но он уже давным-давно это полюбил, повозился и забыл! Удиви-ка ты меня лучше, а то я осерчаю и выпишу тебе ордер на ближайшую мусорную кучу. Будешь там вместе с Реальными Лордами (Lords of the Realm 3) бомжевать!

— Смотрите, — Бателкрай третий, еле сдерживая слезы, полез в котомку за последним своим козырем. Своим. Настоящим. За сценарием.

— Так-с, посмотрим-ка на это чудо. Толщина уже внушает уважение, завязка стандартна: бла-бла-бла снова война, возглавь одну из 16-ти рас и победи... Дальше у нас... Что это? Ой, мамочка!!! Ничего себе?! Сам придумал?

— Сам.

— Молодчинка какая! Умница! Ну, удивил. Нет! Ты меня поразил! Такой концепции я еще в жизни не видел! Это ж надо додуматься! Взять карту от Фолаута, понатыкать на ней городов, организовать свое по ним вольное перемещение со случайными встречами-битвами, обеспечить в каждом городе кучу разноплановых квестов (Защити город! Останови нашествие! Подерись на гладиаторской арене! Уничтожь противника! Выкради артефакт!), да еще и магазины в них поставить, чтобы можно было модные штучки покупать-продавать. А как интересно ты завязал дипломатию на этих самых миссиях... Выполнил квест от одной стороны — подружился с этими, но поссорился с теми... Молодец! Хвалю! Более того — я тобой горжусь! Семь баллов и иди восвояси. С такой пропиской ты, конечно, не в центре села поселишься, но уж не на окраине ютиться будешь — это точно.

— А вы забыли еще послушать, как я играть на музыкальных инструментах умею, а за солдатиков порыкиваю...

— Не смеши меня. Ведь признайся, что и это ты "позаимствовал". Так ведь?... Иди-иди, — заторопился цензор, увидев смущенно кивнувшего Бателкрая. — У меня, видишь, какая очередь выстроилась? Чувствую, что лето будет жарким. Следующий!

5 6 **7** 8 9 10

Warlords Battlecry 3 смог удивить только одним: механикой. Он преподнес нам совершенно новый, нестандартный взгляд на развитие повествования в RTS, и если раньше все предыдущие игры сериала были лишь стратегиями в реальном времени с небольшой примесью ролевой составляющей, то теперь мы имеем дело с прямо противоположным вариантом. На самом деле, удивительный и неповторимый сплав. Жаль только, что разработчики поленились создать новый движок, решив отделаться лишь небольшими косметическими поправками, да разукрасить сотню новых заклинаний. Оценка могла бы быть в таком случае намного выше. Намного.

**Lockust, lockust@tut.by**
**Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by**

ОБЗОР

# The Suffering

*Разработчик:* Midway Games и Surreal Software
*Издатель:* Encore Software
*Жанр:* survival action
*Похожие игры:* Resident Evil, Blood Rayne
*Количество дисков в оригинальной версии:* 2
*Минимальные требования:* 1 GHz, 128 Mb RAM, 32 Mb VRAM, 2 GB free hard drive space
*Рекомендуемые требования:* 2 GHz, 512 Mb RAM, 64 Mb VRAM, 2 GB free hard drive space

**Вы посмотрите, что творится! Грабят прямо среди белого дня! И кого! Silent Hill обворовали, Resident Evil — обчистили, BloodRayne оставили с носом, Serious Sam'а — раздели. Даже Hulk подвергся надругательству! И куда милиция смотрит?! Совсем стыд потеряли! Да и название какое придумали! The Suffering! "Страдание" то бишь. Где-где, а тут не обманули! Настрадался я вволю, пока проходил это шитое белыми нитками чудовище, сплошь состоящее из штампов и пародий. Кажется, и делали эту игру профессионалы, и явных минусов замечено не было, а играть скучно. Просто через силу играешь, если честно. Разработчики постарались на славу, только вот душу вложить не смогли в свой труд. В результате мы и получили красивый, местами даже стильный, но абсолютно холодный продукт, отталкивающий реализованными в нем примитивными приемчиками, на которые так падка непривередливая американская публика.**

**Американский герой**

В качестве главного действующего лица выступает мужчина, ниже шеи удивительно похожий на серьезного Сэма, а выше — на небезызвестного Росомаху из X-Men. В общем, перед нами классический угрюмый, сердитый, волосатый и не обремененный интеллектом парень, которого в кандалах притащили на отдаленный остров, по совместительству являющийся страшной тюрьмой, где отбывают свой пожизненный срок всякие маньяки и просто люди нехорошие. По всем канонам жанра наш парень не в курсе, за что его посадили. Он, как обычно, ничего не помнит, а только и делает, что печальными глазами смотрит на групповой портрет семейства, которое, как говорят люди, он изничтожил собственными руками. Преступление страшное, но мы-то с вами уверены, что его злостно подставили, как и всех положительных героев кинобоевиков до него.

Торк (Torque) — так зовут нашего узника поневоле — телом крепок, сутул и весь из себя такой крутой, что вареные яйца от смущения просто лопаются. В общем, мистер вселенная, в совершенстве владеющий всеми видами холодного и огнестрельного оружия (и как его до этого на свободе терпели?). Только очень уж глупый, этакий коммандо из одноименного фильма с Арнольдом, который, предварительно включив чит на бессмертие и бесконечные патроны, с каменной физиономией поливает орды противников свинцовым дождем. Единственное, чем может нас привлечь мсье Торк, так это своими галлюцинациями, которые ему исправно мерещатся на протяжении всей игры. Поначалу это смотрится стильно, а потом жутко приедается и надоедает. Но смотреть приходится, поскольку именно благодаря таким "озарениям" ведется повествование, из которого мы и узнаем всю подноготную нашего героя, а заодно и причину творящегося вокруг безумия.

**Американский ужастик**

Каким образом нас привыкли пугать в ужастиках подобного рода? Выпрыгивающие из шкафов скелеты, падающие на голову зомби да появляющиеся из-под земли демоны вызывают истошные визги у тинэйджеров, способствуют моментальному всплеску адреналина в крови, однако страх быстро проходит и его заменяет восторг пополам с облегчением. Нет в них того напряжения, которое пилит наши нервы и заставляет волосы шевелиться на голове, как это было, скажем, в "Звонке" (американский ремейк японского фильма ужасов) или в Silent Hill.

The Suffering следует рецепту, предложенному выше. Несмотря на то, что игра позиционируется в качестве "американского ответа Resident Evil", страха в данной новинке уважаемого мною жанра survival horror нет ни на грамм. Это имеет место быть во многом благодаря приложенным к месту и не к месту "внезапностям", когда монстры начинают неожиданно сыпать со всех сторон; псевдофилософским вставкам, когда потусторонние силы начинают выпендриваться (сожалею, но в данном случае подходит только это слово) перед Торком и ставить перед ним новые задачи; да "душещипательным" картинам, в которых на наших глазах гибнут люди. К сожалению, не повторился эффект ужаса, виденный мною в Thief Deadly Shadows, в девятой миссии которого нет ни одного противника, дом хорошо освещен, но потрясающий эмбиент заставлял мышку под пальцами покрываться холодным потом.

Здесь же все максимально примитивно. Сюжет, разворачивающийся в тюрьме особого режима, вместо ожидаемого восхищения выводит на лице скептическую улыбочку. Скажите, вам еще не надоели истории про внезапное нашествие вселенского зла на нашу тихую и спокойную землю? Меня они, если честно, бесят. Особенно тогда, когда все подается так быстро, без всякой интриги... Буквально спустя минуту после того, как Торка привели в камеру, все начинает рушиться, из ниоткуда выпрыгивают демоны, которые начинают кромсать истошно визжащих человечков. Наш герой, в ответ на это безобразие, выходит из камеры, предварительно этими самыми демонами открытой, выдергивает из тела корчащегося в судорогах "коллеги" железку и начинает ужасно долгий и однообразный путь "на свободу с чистой совестью", периодически натыкаясь на паникующих полицейских и зэков. А вот здесь есть один приятный момент, который мне лично очень понравился. В зависимости от вашего поведения, в ответ на взывания о помощи, реализуется одна из трех концовок, условно подразделяемых на "хорошую", "нейтральную" и "плохую". Если вы будете всем оказывать услуги по спасению и стараться никого случайно не убить (а это не очень-то легко, учитывая, что случайное нажатие на малозаметную кнопочку может привести к активизации процесса казни какого-нибудь неудачливого полицейского), то в конце окажется, что вы — невинная жертва, вас на самом деле подставили, а семья погибла не от ваших рук... Но если действовать с точностью до наоборот и внимать голосу чертика, примостившегося на левом плече, то окажется, что вас посадили за дело. Кстати, самое любопытное — это нейтральная концовка. Я, например, ползал от смеха по полу, когда ее получил.

**Американская трагедия**

Подоплека происходящего слизана начисто из Silent Hill. В этом месте скопления всевозможной грязи человеческой когда-то давным-давно практиковались жуткие казни. С подвешенных заключенных сдирали кожу, делали инъекции токсическими веществами, живьем закапывали под землю. И вот гости с того света пришли сюда вершить страшную месть. Кстати, внешний вид демонов так или иначе стилизован под ту казнь, которая к ним когда-то была применена. Так, существо, обколотое шприцами, скорее всего является жертвой интоксикации, а выпрыгивающие из-под земли червяки, обмотанные цепями, символизируют похороненных заживо. Все хорошо, если бы не было так по-голливудски реализовано. Стильно, красиво, но без души. Штамповка пустая, которая удивить не может, а напугать — тем более.

Стратегия борьбы с монстрами также пугающе однообразна: берем ствол потяжелее и начинаем плавный стрейф вправо, обстреливая засланного с того света казачка. Для разнообразия можно стрейфиться и влево. Если монстров набегает толпа, если они без конца прут со всех щелей, то игра неожиданно превращается в Serious Sam, когда приходится уже подумывать о правильном лавировании среди озверевших туш, которые просто мечтают об успокоении. Пугаться в такие моменты также невозможно, а если учесть, что практически весь геймплей и основан на разбрызгивании ярко-красного кетчупа по стенам, то в результате приходится глубоко задуматься над потугами разработчиков выдать свое детище за survival horror. Скорее, это уже BloodRayne'о-заменитель с незначительными добавками от Лары Крофт, благодаря которым большинство пазлов решаются банальным перетаскиванием громоздких ящиков.

**Американский комикс**

Больше всего игра напоминает не самостоятельный проект, а именно очередное воплощение очередного комикса про очередного супергероя в виде компьютерной игры. А в том, что наш герой — супер, никто не сомневается! Каменная физиономия, топор-револьверы-дробовик-автомат-огнемет-гранаты и прочие радости жизни к его услугам, да еще, в момент особого озлобления (о чем возвещает детектор на экране), он может превращаться в такого монстра, что исчадия ада по сравнению с ним кажутся мягкими и пушистыми пекинесами, испуганно тявкающими на безопасном расстоянии. В общем, развлекаться можно долго и со вкусом... Только будет ли терминатор бояться скаутов, вооруженных рогатками?

В общем, я пришел к выводу, что данная игра никак не тянет на survival horror. Таким образом, это просто TPS? К сожалению, нет. Проблема в том, что агрессивный и чем-то симпатичный экшен перемежается минутами затишья, в которые нас усиленно "пугают" и заставляют решать загадки формата "нажми на кнопку — получишь результат". Из-за этого "удивительного" сплава игра приедается очень быстро, буквально к первой трети, чего я ей просто не могу простить, поскольку оставшуюся часть я играл вообще без всякого интереса, пытаясь подавить желание нажать на резет.

К портрету нашего вороватого героя осталось приписать лишь фонарик, позаимствованный из Silent Hill, да баночки с обезболивающим от Max Payne... Такое вот чудовище Франкенштейна, сшитое из кусочков всего, что под руку подвернулось.

**"Консольное наследие"**

Как ни прискорбно мне это писать, но консольное происхождение игрушки отвратительно отразилось на графике, которая в данном случае присутствует явно для галочки. Тень отбрасывает лишь главный герой непонятно от какого источника света. Текстуры размыты половой тряпкой. Персонажи обработаны напильником для придания как можно большей угловатости. Вся физика состоит из того, что, следуя заветам Ньютона, все тела, подброшенные в воздух, падают на землю. Интерьер абсолютно не интерактивен, rag doll физика отсутствует...

В общем, технически игра тянет год этак на 2000-й. Общее впечатление спасает то, что дело происходит преимущественно ночью, в полной темноте, поэтому эти безобразия в глаза не бросаются. Но стоит немного, совсем чуть-чуть увеличить яркость, и начинается форменный кошмар для избалованного всякими FarCry и Painkiller глаза.

На приемлемом уровне реализована лишь анимация, благодаря которой монстры очень красиво умирают и принимают на грудь свинцовые шарики, да фирменный эффект размытия, включающийся, когда героя начинают жестоко мучить видения.

Отдельное спасибо следует сказать системе сохранения, продолжающей славную традицию уже упоминаемых Painkiller и FarCry. Продолжающей, но не продолжившей, поскольку после гибели вас исправно относит к ближайшей контрольной точке, а вот при перезагрузке — к началу всего уровня. Хотя, возможно, это глюк моей версии, поскольку больше недовольных этим фактом я не встречал.

Музыка абсолютно серая и не запоминающаяся. Эмбиент вялый и не напрягающий. Монстры озвучены неплохо, а вот за обилие мата, которым покрывают друг друга все и вся в этой игре, хочется посмотреть разработчикам в глаза и спросить: "Зачем?!". Типа, реалистично? Тюремный жаргон и все такое? Может быть, но слушать это бесконечно повторяющееся слово из четырех букв английского алфавита неприятно.

Странная игра, которая напоминает все сразу и вводит в недоумение корявой реализацией этого "всего". Если вам нравится нестрашный survival horror, обильно сдобренный попсовыми приемами да фонтанами клубничного сиропа, — берите. Только не ждите изящных головоломок или сочного экшена — здесь вы этого не найдете. Все по-простому, без изысков. Безликая игра, которая пробуждает лишь единственное чувство — сожаление о бессмысленно убитом за ней времени.

Lockust, lockust@tut.by
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by

ПОДРОБНОСТИ

# Hitman: Contracts

**Появление 3-й части симулятора наемного убийцы ожидалось с особым интересом. С одной стороны, мы знаем массу примеров, когда продолжение хита явно не соответствует высоким меркам, заявленным оригинальной игрой. С другой — есть и прямо противоположные ситуации. Hitman: Contracts, по моему мнению, оказался лучшей частью в серии. И одно из преимуществ — это то, что игра имеет потрясающую нелинейность. Такое ощущение, что разработчики предложили нам набор из кубиков, каждый из которых включает в себя некое возможное действие. При этом данных условных кубиков намного больше, чем целей в ходе выполнения миссии. И нам дана возможность самостоятельно выстраивать комбинации практически любой сложности из этого конструктора. И теперь я хочу поделиться с вами своими "открытиями-кубиками", сделанными при внимательном изучении карты в каждой миссии. Успешных вариантов может быть очень много. Стать суперменом или незаметной тенью? Выбор есть, и он — за вами.**

*Партнер по СЭВ*

*Последний глоток*

### Миссия 1 — Asylum Aftermath, или Побег из лечебницы.

1. Забрать ключи от машины с трупа профессора.
2. На втором этаже надеть халат с трупа больного.
3. В кабинете доктора — второй ключ к машине.
4. Найти комнату на первом этаже с винтовой лестницей. Подняться за спецназовцем в комнату.
5. Можно найти выход из здания и в форме спецназовца.
6. Пройти на балкон и спуститься по лестнице. Уехать на машине.

Награда за рейтинг "Silent Assassin" — пара пистолетов CZ2000 с глушителем.

### Миссия 2 — The Meat-King's Party, или Вечеринка на мясокомбинате.

1. Фургон с раздетым мясником лучше всего закрыть.
2. Труп девушки находится на втором этаже. С ней "развлекался" брат заказанного. За его убийство рейтинг не снижается.
3. В блюде с курицей можно спрятать нож для птицы или мясной крюк.
4. Кнопка на стене в покоях Campbell-a Sturrock-a опускает шторы.
5. В раздевалке перед кухней лежит форма официанта. Если в ней вас увидит настоящий официант — быть беде.
6. Если адвокат Andrei Puscus еще не накурился — дайте ему трубку с опиумом.
7. С его тела можно забрать приглашение на вечеринку. Вечерним костюмом с вами поделится один из спящих гостей. Попрыгав по балконам, можно взять нож, торчащий из кожаного дивана в комнате за покоями старика Campbell Sturrock.
8. В одежде охранника можно выйти на крышу и попасть к чердачному окну прямо над кроватью "мясного короля". Но шансы на получение призового оружия в данном случае минимальны.
9. После выполнения заданий выходить лучше через задние двери раздевалки.

Награда за рейтинг "Silent Assassin" — пара мини-автоматов "узи".

Эта миссия будет единственной, для которой я приведу свои варианты прохождения.

| Выбросить все огнестрельное оружие, запереть фургон, пройти на комбинат | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Поиск девушки | Адвокат | «Мясной» король | | |
| Кухня, костюм мясника, блюдо из курицы, фаршированное мясным ножом или крюком | Раздевалка, костюм официанта, нож для птицы или крюк под одеждой | Кухня, костюм мясника, блюдо из курицы, фаршированное мясным ножом или крюком | Одежда гостя, приглашение на вечеринку, обыск на винтовой лестнице | Костюм охранника, пистолет |
| Второй этаж, рука девушки. Брата хозяина можно не убивать | Опиумные комнаты, трубка, с трупа взять приглашение на вечеринку | Обыск на винтовой лестнице | Коридор, балкон, комната рядом с покоями старика, нож в спинке дивана | Крыша, лестница, чердачное окно, применить оружие |
| | | Покои старика, шторы на окнах, применить оружие, спрятанное в блюде | Покои старика, шторы на окнах, применить оружие (нож) | |
| Выход через задние двери раздевалки к грузовикам | | | | |

### Миссия 3 — The Bjarkhov Bomb, или Эскимосы тоже люди.

1. Русскую военную форму можно снять с солдата в подвале вышки.
2. Поднявшись по лесенке, в дальнем конце коридора в этом же подвале можно найти снайперскую винтовку.
3. Местный кок — наш человек, а суп можно приправить слабительным.
4. В костюме эскимоса можно взять кочергу. Спецоружие для туалета.
5. В костюме Фукса можно прокатиться на дрезине. В нем же вас будет ждать командир корабля — большой любитель выпить. На его столе лежит ключ от всех дверей корабля.
6. В солдатской форме через тоннель лучше идти пешком.
7. Противорадиационный костюм лежит на самом дальнем складе. Но на лодку за взрывчаткой можно пройти и без него.
8. Взрывать заряды нужно дистанционно. Особенно если оба фигуранта на борту.

Награда за рейтинг "Silent Assassin" — любимая парочка пистолетов 47-го с глушителем.

### Миссия 4 — Beldingford Manor, или Богатые плачут.

Одна из самых сложных и многовариантных миссий.

1. В лабиринте есть лопата и подземный ход в поместье.
2. Охранник из подвала поделится с вами своей одеждой.
3. Остерегайтесь собак во дворе.
4. В бойлерной можно перекрыть горячую воду, из спальни девушки забрать яд, а зеркало в ванной комнате — замаскированная дверь в покои старого лорда.
5. Владелец поместья пьет на ночь молоко, а сынок предпочитает виски. Там целая бочка в подвале. (Остатков яда как раз хватит).
6. Кроме стакана с молоком, для лорда предусмотрена масса вариантов. Есть красная подушечка, которая упокоит его навеки. С чердака открывается чудесный вид на спальню — удел снайпера. Для любителей ниндзятсу — шикарная ванная комната (если в кармане есть удавка!).
7. Младший тоже не обижен вниманием. Можно самому стать дворецким и отнести виски. Очень эффектно смотрится взрыв канистры бензина в жарко горящем камине. Жаль только, что невинные жертвы не позволят получить максимальный рейтинг.
8. Лошадки в конюшне радостным ржанием сообщат охране о вашем присутствии. Хорошо, что рядом с автопоилкой стоит канистра с гербицидами.
9. Ключ от клетки с пленником висит на стене в комнате охраны.
10. На выходе из конюшни можно отключить Спутник-ТВ для охраны. Нечего в рабочее время порнуху смотреть.
11. Выход из зоны — на той же резиновой лодке, что и в начале миссии.

Награда за рейтинг "Silent Assassin" — пара пистолетов типа "Магнум" 500.

### Миссия 5 — Rendezvous In Rotterdam, или Профессия репортер.

1. Если сразу перехватить репортера, то на территорию бандитов можно войти легально.
2. Рюмка в баре приведет вас прямо к боссу.
3. В его сейфе — искомые фотографии, а с трупа можно снять золотой магнум.
4. В подвале вас в одежде репортера порешат сразу, как только увидят, но свет можно выключить и переодеться в дальней комнате.
5. Электрический стул — решение всех проблем.
6. Если в начале миссии немного поработать шпиком, то можно разжиться одеждой байкера.
7. Темнота — друг молодежи.
8. В покои главаря можно попасть через чердак и крышу.
9. Главарь частенько наведывается в туалет и любит делать татуировки. Особенно отравленными чернилами. Упаковка яда валяется в аллее между зданием и территорией бандитов.
10. Фотографии можно получить у репортера после его встречи с боссом. Особенно удобен туалет.
11. Выйти через главные ворота можно, только предварительно разберитесь с охраной. Альтернативный вариант — через здание фабрики.

Награда за рейтинг "Silent Assassin" — парочка SG220 с глушителем.

### Миссия 6 — Deadly Cargo, или Опять Борис.

1. Для чего придуман GPS? А маячок на машину поможет установить симпатичная девушка, которая танцует в витрине бара.
2. Путей в порт много, и один из них — через подвал бара. Тогда и дверь возле стойки ломать не придется, и виски работяге можно не проставлять.
3. В зданиях на территории порта валяется просто куча всякой униформы. Только осторожнее со спецназом. Увидят — сразу будет штурм корабля.
4. Вам также предстоит вкусить все прелести лазанья по канализации. Но цель — корабль — того стоит.
5. Расположение машины с бомбой вам услужливо подскажет маячок. Давно ли вы играли в Сапера?
6. На капитанском мостике есть замечательный темный угол. Там вас никакой Борис не увидит.
7. С пультом в руке вам не страшен никакой спецназ.
8. В форме охранника Бориса можно перехватить на камбузе. Главное — спрятать труп.

Награда за рейтинг "Silent Assassin" — штурмовая винтовка M4 с глушителем.

### Миссия 7 — Traditions Of The Trade, или Все продается и все покупается.

1. В кармане трупа возле ваших ног лежит приглашение на конференцию.
2. Что первым делом нужно сделать, попав в отель? Ну конечно, поговорить с портье.
3. В отеле совершенно жуткое убийство. Везде стоят металлодетекторы. Убийца оставил на месте преступления нож, дробовик и патроны. При случае посмотрите в зеркало. Не пожалеете. Еще один дробовик аккуратно упакован в подарочную коробку в цветочном магазине. А детекторы легко отключаются из комнаты охраны.
4. Но в соседнем номере (108) в ванной комнате беззаботно плещется охранник, а его форма удобно лежит на кровати.
5. В 208-м на тумбочке стоит флакон с ядом. Еще один — в лаборатории.
6. В бассейн без формы не пропустят, но один из Фуксов — большой любитель попариться. К счастью, у него слабое сердце, а на стене у входа в парилку есть очень удобный вентиль. С трупа можно снять ключ от лаборатории.
7. В номер 202, где расположился второй Фукс, вам так просто не попасть, но уборщик очень рассеян. Оставив универсальный ключ в двери номера, он спокойно продолжает уборку.
8. В одном из номеров рядом очень удачный выход на балкон. Попав в номер второго Фукса, вначале разберитесь с телохранителем. Ваша основная жертва мирно плещется под душем. В итоге ваш арсенал пополнится новым оружием, письмами и ключом. Если вы нечасто останавливаетесь в отелях, то напомню, что корреспонденцию портье отдает при наличии ключа от номера. Вас также будет ждать чемодан для бомбы.
9. В лабораторию проще всего попасть через окно. А выход на крышу расположен рядом с номером 306.
10. Если парилка вам не по душе, то попросите бармена отдохнуть, добавьте яд в виски и подождите результата. Будет лучше, если окно в баре будет при этом закрыто.
11. Успешно выполнив все задания, спокойно выходите на улицу и неспешно удаляйтесь.

Награда за рейтинг "Silent Assassin" — пара пистолетов SG220 с глушителем.

### Миссия 8 — Slaying A Dragon, или Драконы любят чай.

1. В одном из люков вас будет ждать упаковка с крысиным ядом.
2. На последнем этаже многоэтажки — костюм садовника, в котором вас беспрепятственно пропустят к месту встречи, предварительно обыскав на предмет оружия.
3. Если захотите пострелять, то первой мишенью будет дубоком возле двери на предпоследнем этаже, второй — снайпер в окне, последней — заказанная жертва. Только опасайтесь вертолета.
4. Можете попробовать надеть костюм управдома. Это несколько облегчит последний вариант.

Награда за рейтинг "Silent Assassin" — пара пистолетов SG220 с глушителем.

### Миссия 9 — The Wang Fou Incident, или Одним махом пятерых побивахом.

1. Заложить бомбу в машину вам удастся только в костюме шофера.
2. Взрыв в правильное время — пять трупов.
3. Саму бомбу и пульт к ней вам придется поискать. Интересно, зачем на уровне лестница? Профессиональный домушник справится с любым замком.
4. Не смогли попасть в красную комнату? Воспользуйтесь снайперской винтовкой.
5. Совершив экскурсию по окрестностям, можно обнаружить много интересного в особняке, особенно на втором этаже.

Награда за рейтинг "Silent Assassin" — модернизированный автомат Калашникова AK74 с глушителем.

### Миссия 10 — The Seafood Massacre, или Продажный начальник полиции.

1. Амулет придется снять с тела. Если поспешите, то жертва даже не успеет застегнуть ширинку.
2. В очередном люке — очередной яд.
3. Сломав газовую задвижку в подвале, дождитесь повара и заберите у него ключ от кухни.
4. В костюме поваренка очень легко добавить яд в чай. Звонок подскажет бармену, что его пора подавать.
5. Придется лично навестить место чаепития, чтобы оставить улику на столе.

Свет за собой надо выключать

Куда смотрит охрана

6. Ключ от туалета вам выдаст бармен. После обыска при входе.

7. Выстрел в машину прекрасно отвлечет внимание полиции. Самое время забраться в туалет и оставить там оружие.

8. Поднос с чаем можно отнести и самому. И улику подбросить.

9. Со строительных лесов через прицел винтовки открывается прекрасный вид на головы жертв.

Награда за рейтинг "Silent Assassin" — пара пистолетов GK17.

**Миссия 11 — Lee Hong Assassination, или Ядовитый меч.**

Расположение сейфов.

В борделе, в закрытой комнате, вход с балкона.

В подвале, дверь из оружейной комнаты.

В комнате, где раньше лежала бомба и пульт.

В кабинете Хонга. Статуэтка может лежать в любом из них.

1. Где конкретно лежит статуэтка, вам подскажет освобожденный агент. Не забудьте переодеться.

2. Комбинацию к сейфу знает Мей Линг. Только не отбегайте далеко от балкона после прыжка. Ее спасение — дело вашей чести и путь к успеху. Хотя ее тоже можно придушить.

3. Бармен оставит на стойке приглашение в бордель. С полки можно взять слабительное.

4. В своем костюме вас любезно встретят у входа в бордель и проводят к Мадам. Попросите у нее девочку с материка.

5. Повара заняты приготовлением обеда и не обратят внимания на вашу попытку добавить в суп слабительное или яд. В последнем случае будьте предельно осторожны. Тревоги не миновать.

6. Яд стоит в закрытой комнате. Там же, где и сейф. Вход с балкона.

7. После того, как телохранитель отведает суп с приправой и смоется в туалет, затащите труп Хонга за стол. Там его найдут не скоро. Китайский меч можно не брать.

8. Если статуэтка окажется в сейфе Хонга, то путь туда лучше проложить через сад и грот. Катер — это еще один путь к спасению.

Беседка в саду — очень удобное место для засады с винтовкой. Особенно, если охранник уже в мире теней. Альтернативное место — балкон второго этажа ресторана.

Награда за рейтинг "Silent Assassin" — пара автоматов "Узи" с глушителем!

**Миссия 12 — Hunter and Hunted, или Game over.**

1. Найдите выключатель. В темноте Хитману равных нет.

2. С крыши можно попасть на лестницу и получить костюм полицейского. В комнате напротив лежит шприц.

3. Можно сразу спрыгнуть вниз на мусорный бак и избежать встречи со спецназом.

4. Какой пожарный обращает внимание на полицию? А костюм его очень пригодится. Шприц не подведет. Только переодевайтесь в подворотне и не забудьте взять ключи от машины.

5. Инспектору поможет удавка. Полицейских надо развернуть в противоположную сторону.

Награда за рейтинг "Silent Assassin" — оптическая винтовка PGM с глушителем!

Выбор призового оружия возможен, если в процессе игры выйти в Главное меню и затем выбрать пункт "Текущая игра". В противном случае вам придется проходить все миссии с джентльменским набором, полученным в самом начале. После завершения всей игры вы можете вернуться в больницу первой миссии. Если у вас в кармане осталась карточка доступа, взятая со стола Хонга после разборки с переговорщиками Драконов, то вы можете получить Миниган и парочку пистолетов.

В заключение приведу возможность использования скрытых возможностей игры.

В файл hitmancontracts.ini добавьте строчки ENABLECONSOLE 1 и ENABLECHEATS 1, после чего в игре нажмите Shift+Esc.

Особо щепетильным советую пройти игру самостоятельно. Всех возможностей я намеренно не описывал.

Prof. diagnostic@mshp.minsk.by

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ON-LINE

# Синглплеерные моды

## к Half-Life

Продолжение.
Начало в ВР №6`2004

### Dark Force.

http://www.gamenavigator.ru/files/addonh.html — 14.6 Mb

*Авторы: EFTD Team, количество карт: 14.*

На протяжении всей миссии вам предстоит убегать от вездесущих спецназовцев, постепенно углубляясь в недра секретной арктической лаборатории. Помимо новых карт, отличающихся прекрасным дизайном, имеются новые монстры (в том числе и супербосс) и новые возможности старых пушек (например, удар прикладом MP5).

### Escape from the Darkness.

http://www.gamenavigator.ru/files/addonh.html — 83 Mb

Очередной вариант развития событий после завершения оригинальной игры. В многострадальном комплексе Black Mesa продолжают твориться неприятные события с участием инопланетных захватчиков и американ-

ского спецназа. Гордон Фримен снова выходит на тропу войны. Мод является "расширенным и дополненным" изданием мода Dark Force. Присутствует свой собственный учебный курс, который можно пропустить. Игра начинается с неплохого ролика. Все оружие сделано с нуля, вплоть до нового вида радиоуправляемой бомбы. Появились АКМ, УЗИ с глушителем и снайперская винтовка, остальное оружие получило новые модели. Новые враги (например, десантники в утепленных маскхалатах с "калашами" в руках, или вооруженные ученые, или даже новый финальный босс), новая озвучка (герой научился комментировать происходящее). Отличные скриптовые ролики и потрясающая атмосфера.

### Kosovo 2000.

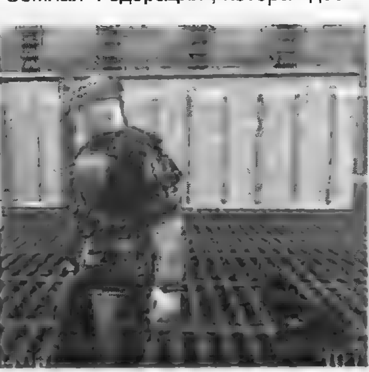
http://www.gamenavigator.ru/files/addonh.html — 2 Mb

В Югославии идет война. Небольшой городок захвачен бандитами. Всюду руины, воронки от взрывов, мертвые тела солдат. Рядовой НАТО, оставшись без связи в чужом городе, в одиночку пробивается к своим. Смертельный выстрел может прозвучать из любой подворотни или окна. Враги повсюду, и помощи ждать не от кого. В качестве дополнительного "подарка" над городом кружат два вертолета, поливая свинцом все открытое пространство. Для их уничтожения в боекомплекте есть только две ракеты, и любой промах может оказаться смертельным. Причем вначале совершенно непонятно, в какую сторону идти. Основной недостаток модификации — непродолжительность мода.

### RED STAR: The Episode 1.

http://www.gamenavigator.ru/files/addonh.html — 13 Mb

Первый мод русских авторов. Действие игры происходит в будущем. Люди колонизовали множество планет, открыли новый минерал "ununperium", с помощью которого можно было выработать огромное количество энергии. Всем этим заправляла "Земная Федерация", которая добы-



вала драгоценное вещество на многих планетах. Затем крупная террористическая организация подняла восстание и вовлекла в него рабочих шахт. Из-за этого прекратилась поставка ununperium'a. Не зная о заговоре, федерация послала боевой крейсер "Аранон" на планету Акада, где добывался ununperium, для разведки. Главный герой прилетает на базу с заданием подавить восстание. По сюжету предстоит произвести зачистку корабля от врагов и улететь с этой планеты куда подальше. Вступительный ролик выглядит весьма солидно. А для мода были переписаны диалоги персонажей.

Новые текстуры, модели (один генерал чего стоит), русские диалоги, звуки, оружие: гаечный ключ, автоматический пистолет, автомат и обычные лимонки.

Мод можно условно разбить на две части: база на планете (меньшая часть игры) и сам корабль (большая часть). Корабль приготовил нам новых врагов. Кроме старых знакомцев спецназовцев в белых защитных костюмах, на сцену выходят другие, более солидные враги — повстанцы.

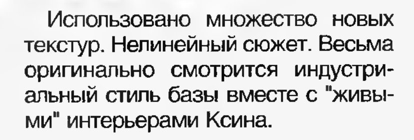
### Someplace Else.

http://www.gamenavigator.ru/files/addonh.html — 2.09 Mb

Небольшой мод для хардкорных игроков из одной большой карты. Действие происходит в Ксине. Бродим по базе пришельцев и воюем с ними же.

Играть очень сложно. Монстры практически никогда не встречаются поодиночке. Даже такой грозный противник, как Alien Grunt, ходит исключительно с напарником. В readme автор честно предупреждает, что "если вы привыкли играть на высоком уровне сложности, то играть следует на среднем. Если играете на среднем — играйте на легком. Если привыкли играть на легком, то лучше вообще не играть".

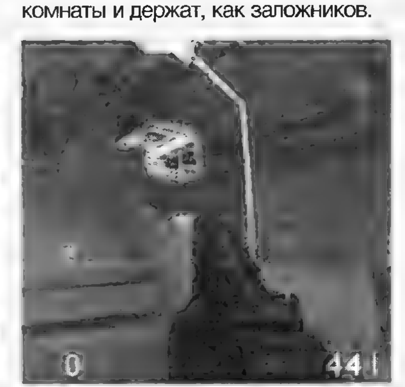
Использовано множество новых текстур. Нелинейный сюжет. Весьма оригинально смотрится индустриальный стиль базы вместе с "живыми" интерьерами Ксина.



### Todesangst 2: der echte Feind.

http://www.gamenavigator.ru/files/addonh.html — 78 Mb

Работы Джека Невилля были по достоинству оценены мировой наукой, но большую их часть признали потенциально опасными. Все результаты его экспериментов было решено уничтожить, а научные труды засекретить. И вот, пока Гордон мило беседовал со своими коллегами о Джеке и его работах, а на складе готовились к отправке грузовики с "плодами его творчества", на Black Mesa нападает армия наемников. Все материалы Невилля увозятся в неизвестном направлении, а ученых сгоняют в комнаты и держат, как заложников.



Дополнению удалось передать атмосферу оригинальной игры. Особенно в первом эпизоде, построенном на элементе Survivor Horror. Поэтому играть в Todesangst 2 необычайно интересно. По своей интересности он намного превосходит Blue Shift.

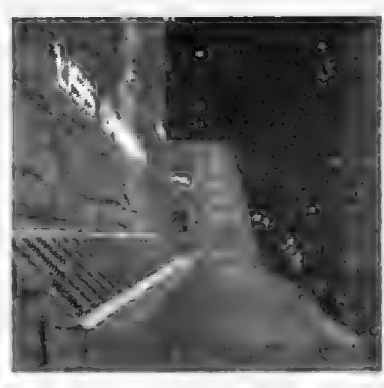
Отдельно стоит упомянуть ролики на движке. Именно они и двигают сюжет игры. Все ролики сопровождаются субтитрами. Если не считать нескольких рыб в первом эпизоде и пары грандов и контроллеров во втором, то в игре присутствуют только новые и уникальные монстры. Видеть новые модели в игре очень приятно. Однозначно Must see.

### USS Darkstar.

http://www.gamenavigator.ru/files/addonh.html — 9 Mb

В далеком 2066 году миром правят научные технологии. Корпорация "Черная вдова" предлагает вам работу на исследовательском корабле Dark star, который бороздит галактику в поисках новых форм жизни. Ваша задача — исследовать эти формы. Вам предстоит пройти подготовительный уровень: надеть защитный костюм, пройти через весь корабль к месту исследования и по обыкновению провалить эксперимент.

Авария на корабле, заполненном опаснейшими тварями Ксина и беззащитными учеными, была неизбежна. И она произошла! В результате взрыва корабль получил пробоины в корпусе, разрушены силовые установки, обрушилась масса внутренних конструкций корабля. К тому же, все обитатели "зверинцев" разбрелись по коридорам, сея смерть и панику. В общем, чтобы выбраться, придется обойти весь корабль вдоль и поперек. Сделано дополнение очень качественно: с использованием новых текстур и с огромным числом новых монстров. Все это — залог того, что удовольствие от игры в старый добрый Half-Life можно продлить.



ПУТЕВОДИТЕЛЬ ON-LINE

# Синглплеерные моды

### Nuclear Winter.

http://city17.ru/of/nw.shtml — 22.3 Mb

*Модификация требует установленного аддона Opposing Force.*

Логическое продолжение Opposing Force. Капрал Шеппард вышел на свободу и продолжает службу в рядах вооруженных сил. А тут нагрянула Третья мировая, арабы захватили Израиль, Россия объединилась с США в борьбе с Евросоюзом (!!!), и все дело, конечно, закончилось серией ядерных ударов.

Знакомые лаборатории, склады химических отходов и горные военные базы. Толпы электрических насекомообразных, вертолеты, инопланетные лазерные пушки и синие великаны с красными лампочками в носу. Атмосфера оригинальной игры соблюдена четко, а несколько уровней городского типа только подчеркивают общее впечатление. Помимо новых уровней (общим количеством 29 штук!), разработчики не поскупились на новые модели монстров и оружия, несколько десятков мегабайт озвучки и даже собственный саундтрек. Дизайн карт не хуже, а местами даже лучше, чем в оригинале. Большое количество мастерски срежиссированных скриптовых сценок, огромные движущиеся механизмы, сложные лазерные системы и множество интересных дизайнерских находок!

Всем поклонникам приключений капрала Шеппарда и Half-Life рекомендуется.

### Heart of Evil.

http://city17.ru/hl/index_a.shtml — 92.9 Mb

В "Учебном курсе" нас ждет небольшое задание по зачистке вьетнамской деревушки. (Распространяться не буду, посмотрите сами. Вас ждет сюрприз.) Действие происходит во время Вьетнамской войны. Мы играем за солдафона по имени Перси Фримен.

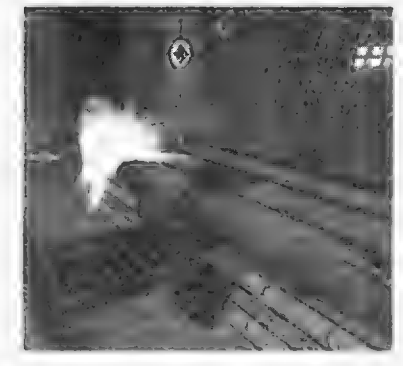
Новые модели и текстуры придали известным уже эпизодам совершенно новый колорит, так что у нас не остается сомнения в том, что мы именно во Вьетнаме, а не в окрестностях Black Mesa. Кроме военной базы и сельской местности, вас ждут еще три эпизода-локации: город, передовая и джунгли.

Это один из лучших модов Half-Life.

### Timeline.

http://www.half-life.ru/?mods/timeline/timeline.html — 9.12 Mb

Ученые Black Mesa открыли способ перемещения во времени, затем снюхались с фашистами. В итоге в Белом доме правит фюрер. Во время игры вам придется в качестве секретного агента посетить Древнюю Грецию, Древний Египет и 19-й век.



К недостаткам мода можно отнести отсутствие новых моделей.

### Timeline II Iced Earth.

http://www.half-life.ru/?mods/timeline/timeline.html — 22 Mb

Развитие сюжета первой части Timeline. После уничтожения бомбы и фашистов вы получаете задание от "человека с дипломатом" — помешать фашистам, проникшим в параллельный мир при помощи технологии Ксена, устроить тотальный геноцид.

Отличный дизайн индустриальных карт. Перерисован скин эсесовца. Большое внимание уделено своеобразным головоломкам. Монстров мало, и серьезной опасности они не

представляют... если разумно расходовать патроны, которых тоже мало. Очень много интересных дизайнерских находок и нетипичных для "Халфы" моментов, вроде канатной дороги. В то же время оригинальная атмосфера игры сохранена в идеале.

### Timeline III: Heart of Darkness.

http://www.half-life.ru/?mods/timeline/timeline.html — 40 Mb

До конца фашистов в предыдущей части изжить не удалось. Из очередного параллельного измерения вас похищают. Основная задача — выбраться из тюрьмы. Попав в будущее, узнаем, что нужно уничтожить несколько временных станций. В об-

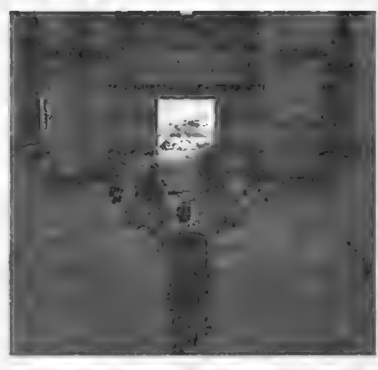
щем, если Родина прикажет... Когда вы попадете в место "вне пространства и времени", как пишется на экране, сохранитесь и прыгните в крутящийся внизу водоворот. Увидите немало интересного.

Враги те же: пехотинцы с красными повязками штурмовиков, немного пришельцев Ксина. Карты большие, а врагов не так уж и много, поэтому можно довольно долго скитаться в полном одиночестве, прежде чем удастся нарваться на стычку. Мод несколько затянут. Но хорош.

### Smart Decoy map pack.

http://city17.ru/download.shtml — 4.18 Mb

Дело происходит в филиале Black Mesa, расположенном на дне морском. И туда добрался проклятый дядька с кейсом в компании роты спецназовцев. Отличный дизайн,



множество мелких деталей и интересных архитектурных решений, нелинейность и неплохой сюжет ставят Smart Decoy в один ряд с Nuclear Winter и Timeline.

### Zubben Map Pack.

http://city17.ru/hl/zubben — 2.83 Mb

Zubben — не то чтобы полноценный аддон, но просто сборник очень неплохих сингловых карт.

На этот раз дело происходит в космосе, на далекой безымянной планете с точно такими же лабораториями, как и в Северной Америке. Да и работают там точно такие же яйцеголовые, и охотятся на них такие же спецназовцы, ну а мутанты — они и в космосе мутанты.

Дизайн выдержан в стиле игры. Приличный баланс. С использованием операции сейв-лоад реально пройти на максимальном уровне сложности за пару часов. На легкой сложности пробегается как выставка. Запускается из консоли командой map zubben.

### Affliction.

http://www.gamenavigator.ru/files/addonh.html — 5.97 Mb

Игровой процесс начинается без предыстории с небольшого вступительного скриптового ролика, который не дает никаких представлений о том, что творится вокруг, кроме того, что все крайне плохо. Игра начинается в кузове грузовика, который проваливается под землю. Берем в грузовике рядом ломик и вперед, навстречу подвигам!

Действие происходит в подземном комплексе. Игровой процесс несложен. Для новичков, которых обычно обижают создатели модов, — настоящий рай. Легко и непринужденно проходится за час, радует глаз замечательным дизайном и грамотной расстановкой врагов. В качестве приятного дополнения — новые модели оружия и озвучка для него же. Наконец-то автомат стал выглядеть солидно и звучать как положено!

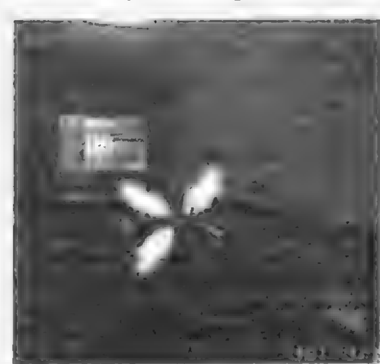
Изменены некоторые модели оружия и их звуки. Новый ломик явно сильно потрепало жизнью, хотя самые сильные изменения претерпели MP5 и девятимиллиметровый пистолет. Дробовик же только обрел новое звучание, которое определенно пошло ему на пользу.

Этот мод сделан просто и со вкусом. Никаких излишних сложностей, но при этом от игры получаешь удовольствие.

### Invasion.

http://hlinvasion.free.fr/ — 56.7 Mb

Вся озвучка персонажей, надписи в меню и надписи в настройке управления — на французском. Это доставляет некоторые неудобства, хотя разобраться можно. Максимум, чего можно добиться от игры — английских субтитров (для этого в папке мода надо удалить файл texts.txt и переименовать файл texts_gb.txt в texts.txt;



если же вы лучше знакомы с немецким языком, то проделайте то же самое, только вместо texts_gb.txt переименуйте texts_ger.txt).

В Invasion вновь обыгрывается тема "а что было после?" Выжившие ученые весьма вовремя подбросили Фримену телепортер, с помощью которого Гордон переместился в еще одну лабораторию в шестидесяти километрах от комплекса Black Mesa. По идее, правительство не должно было знать об этом подземном убежище... Но не тут-то было! Не прошло и пяти минут, как в гости пожаловали наши старые знакомые — спецназовцы, горящие все той же пламенной страстью — перестрелять всех выживших ученых, и Гордона Фримена в первую очередь.

Вас ждут в общей сложности 44 карты. 16 видов оружия, из которых 12 новых (инфракрасная винтовка, огнемет, снайперская винтовка и т.д.). 2 новых типа врагов из человеческой расы (ракетчик и снайпер) и 2 вида новых пришельцев. Улучшенная система повреждений противника для повышения реализма. Совершенно новый защитный комбинезон с управлением повреждений, коллекцией батарей и медицинских аптечек. Плюс к этому — новые звуки оружия и новая, отличная музыка. Эта модификация — одна из самых ярких, созданных для Half-Life.

### Half-Quake: Amen.

http://www.halfquake.com — 34.8 Mb

Очень странный мод: черно-белая гамма, редкие вкрапления зеленого и красного (в основном это цвет указателя и вашей крови), сплошные загадки. Больше похож на квест. Для того чтобы начать игру, нужно на встроенной в пол клавиатуре высветить слово "SADISM@". И сделать это совсем непросто. Дальше — больше. Если вы уверены в том, что жизнь имеет смысл, то вы большой оптимист. Постоянный выбор — жить дальше или умереть. А умереть очень просто. Достаточно оступиться или не вовремя среагировать. Плюс завораживающая музыка, плюс эффект стробоскопа, от которого рябит в глазах. Не покидает ощущение, что авторы перекурили травки или перебрали кислоты. Нередко после сложной миссии вам предлагают вернуться в папку с игрой и посмотреть, что находится в файле за номером XXX. В общем, на протяжении 30 карт над вами постоянно издеваются, комментируя при этом с изрядной долей "черного" юмора ваши тщетные попытки прорваться через тернии сюжета.

Для полноты ощущений желательно проходить в темноте и в наушниках. Постоянный выброс адреналина в кровь обеспечен (Manhunt отдыхает). Можно рекомендовать лишь любителям Джимми Моррисона и маркиза Де Сада. Желаю вам пройти его до конца. Я не смог...

### Master Sword.

http://mastersword.flagrun.net/ — 53.6 Mb

Этот мод нельзя не отметить, поскольку РПГ на движке Half-Life — это уникальное явление. Игра заточена под мультиплеер, но есть и сингл. К достоинствам игры относится выполнение массы всевозможных действий, под которые биндится чуть ли не половина клавиатуры. Особенно порадовала система взаимодействия игрока с окружающими его NPC. Она практически полно-

стью повторяет подобную систему из Ultima Online, то есть NPC реагируют на определенные слова. Более сложные взаимодействия (покупка, продажа, найм) построены на использовании VGUI и его менюшек (как это сделано в Counter-Strike).

### Red Alert Xpantion.

http://pcgames.altnet.ru/files/samopal/hlra_mod.msi — 71 Mb

Демо-версия будущего мода. Рекомендуемые требования для этого мода вполне сопоставимы с требованиями Half-Life 2 и DooM 3 (хороший способ протестировать свой комп).

Горы оружия. И все — новое, не считая только ломика. Пока еще живые противники представлены черными десантниками в противогазах и ниндзя. Начинается игра в клинике научного комплекса. Все вокруг взрывается, рушится и хочется скорее сделать оттуда ноги. Для начала придется прыгать между горизонтальными лазерными лучами, чего в других модах еще не встречалось. Потом нужно нейтрализовать подобные лучи, разбив провод на стене, и т.п.

По сюжету вначале мы идем по комплексу, захваченному военными, в один момент выходим на поверхность, в сибирскую снежную ночь, потом снова идем по комплексу, чтобы в конечном счете отправиться в Xen. В игре много новых звуков (шагов, открытия дверей и прочего). Интересный "оптический эффект" вызывает использование водки. Главный недостаток (достоинство?) — сверхвысокие системные требования.

### Ispitatel 1.

http://city17.ru/hl/ispitatel/ — 7.9 Mb

Самое интересное в этом дополнении — головоломки с нестандартными решениями, а также приятная слуху русская речь в скриптовых сценах.

### Ispitatel 2.

http://city17.ru/download.shtml#ispitatel2 — 19.45 Mb

Огромное продолжение мода Ispitatel. Приключения ученого с забавным именем Равиль Юнисович продолжаются. В скриптовых сценах все говорят по-русски.

Prof, diagnostic@mshp.minsk.by

ПРИСТАВКИ

# Fifa 2004

*Платформа:* PC/PlayStation/PlayStation 2/Xbox/GameCube/GBA
*Жанр:* футбольный симулятор
*Разработчик:* EA Sports
*Издатель:* Electronic Arts.

**Вот уже который год в жанре футбольных симуляторов заслуженную пальму первенства удерживает пресловутая Electronic Arts, а точнее — ее подразделение EA Sports, занимающееся исключительно производством виртуальных воплощений популярных спортивных игр. Из года в год мы получаем новую часть NBA, Fifa или NHL. Fifa 2004, вышедшую в конце прошлого года на ПК и нескольких приставках (включая первую PlayStation), можно по праву считать лучшим футбольным симулятором на сегодняшний день.**

В общих чертах
Игра порадовала. Все достоинства предшественниц — отличные графическая и звуковая части — остались на месте. К этому следует добавить великолепную атмосферу и реалистичность, плюс широкий выбор стадионов, соревнований и команд — как клубных, так и сборных.

Соревнований в игре несколько видов: от обычного товарищеского матча и сезонных игр до мирового кубка. Для любителей оттачивать мастерство в спокойной обстановке предлагается режим тренировки, где можно поупражняться в передаче паса, ударе по воротам и подаче угловых.

Как и всегда, для особо искушенных игроков есть ряд настроек: время тайма, погода, сложность (при игре с компьютером) и многое другое. Впрочем, все это мы уже видели (и не раз) в предыдущих частях, теперь же поговорим о новых плюшках, заботливо приготовленных разработчиками из EA.

Что новенького
Первое, наиболее интересное нововведение приставочных версий Fifa 2004 — возможность игры по Интернету. И если для владельцев ПК это не новость, то теперь и обладатели PS 2 могут попробовать свои силы владения виртуальным мячом против оппонентов по всему миру. Версия для PlayStation 2 поддерживает игру через сервера Electronic Arts. В других консольных версиях Fifa 2004 этой возможности нет, однако в следующей части, релиз которой намечен на осень, игру через Интернет будет поддерживать также и Xbox-версия. Играть можно будет через Xbox Live, онлайновую службу Microsoft.

Вторая интересная фича Fifa 2004: ребята из EA решили совместить две игры — Fifa 2004 и футбольную стратегию Total Club Manager 2004. Вы можете создать команду, купить лучших игроков, а затем выбрать специальную опцию football fusion и сохранить свои достижения на карту памяти. Затем вставляем диск с Fifa, выбираем ту же опцию и загружаем игру. Результаты матча можно записать на карту памяти, а затем открыть их в Total Club Manager. Оригинально, не правда ли?

Остальной ряд нововведений коснулся непосредственно процесса игры: теперь вы запросто можете управлять сразу двумя футболистами. Предположим, вы атакуете ворота команды-соперника, защитники уже практически перехватили мяч и вы, чтобы им не завладела другая команда, пасуете другому игроку. Вся фишка заключается в том, что вы можете выбрать ближайшего футболиста и подвести его на нужную позицию с помощью правого рычажка на аналоговом джойстике. Кто знает — может, сложится удачный момент, и вы запросто проведете мяч в ворота...

5 6 7 8 **9** 10

Fifa 2004 — достойное продолжение лучшей серии футбольных симуляторов. Играем и ждем Fifa 2005.

Андрей Егоров
egorov@gameland.ru

● Ставшей своеобразной визитной карточкой Capcom ужастиковой серии **Dino Crisis** 1 июня исполнилось 5 лет. Приуроченная к этому знаменательному событию специальная редакция будет включать не только PS- и PS2-версии игры, но и DVD с различными бонусами: интервью, рассказами о создании серии и т.д.

● Компания **Nintendo** не так давно похвасталась объемами продаж "самых-самых" своих тайтлов. Цифры действительно впечатляют: суммарные продажи игр сериала Super Mario составили 174 (!!!) миллиона копий, Pokemon — 91 миллион, Donkey Kong — 43 миллиона и Legend of Zelda — 42 миллиона... По сравнению с этими "гигантами", 30 с лишним миллионов проданных копий GTA выглядят ну очень смешно.

● **Sqare-Enix** теряет людей: недавно из консольного гиганта ушло 23 разработчика, принимавших участие в разработке **Final Fantasy XI**, **Star Ocean** и **Dragon Warrior**. Они основали собственную компанию и принялись за производство игр (в частности, необъявленной эксклюзивной RPG) для Xbox.

● **Electronic Arts** приобрела права на издание четвертой игры про Oddworld от Oddworld Inhabitants под кодовым названием **Stranger**. Главный герой нового проекта — зверь Stranger, типичный наемник, "охотник за головами", выполняющий опасные задания на задворках Oddworld-а. В отличие от предыдущих серий, игра будет значительно более близка к чистому экшену.

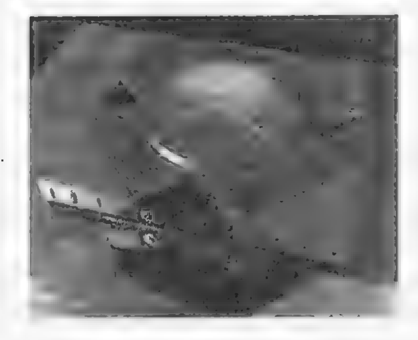
● **Blizzard Entertainment** в очередной раз перенесла сроки выхода футуристического TPS в известной игровой вселенной **Starcraft — Starcraft: Ghost**. Mike Morhaime, президент Blizzard, сообщил, что для соответствия высоким стандартам компании игру необходимо доработать, и в 2004-м она не выйдет. Кроме того, соавтор SC: Ghost, компания Nihilistic Software, по необъявленным причинам переключилась на другой проект, поэтому Blizzard будет расхлебываться со своим детищем в одиночку.

● Valve подтвердила факт разработки **Half-Life 2** для Xbox. Несмотря на планируемые изменения, графический движок и сюжет не должны радикально преобразиться. Дата выпуска пока неизвестна (и завязана на выход Halo 2), но очень вероятно, что **HL-2** появится на Xbox уже следующей весной.

● **IBM, Sony** и **Toshiba** заняты разработкой уникального микропроцессора **Cell**, на котором будет базироваться **Playstation 3**. Судя по всему, массовое производство чипов начнется в 2006-м году, а сама Playstation, похоже, появится лишь в 2007-м.

● **Microsoft** обещает выпустить **Xbox2** к рождеству 2005-го года. Поговаривают, что приставка будет работать на трехъядерном 3.5 Ghz чипе IBM PowerPC, графикой займется 500 Mhz GPU от ATi, делящий с основным процессором 256MB памяти. Кроме пересудов вокруг "начинки", ходят упорные слухи об отсутствии обратной совместимости с Xbox — что, разумеется, не слишком радует игроков.

Николай "Nickky" Щетько



*Предположительные варианты внешнего вида Xbox 2*

## GameCube за 40 евро!
Да-да, это не слухи и не розыгрыш. Только для этого вам придется отправиться в Англию и приобрести консоль от Nintendo в одном из магазинов торговой сети Index — там приставка отпускается по цене 39.99 евро. К слову, сама Nintendo не имеет никакого отношения к снижению цены на GC, официальная цена на "Кубик" в Англии по-прежнему составляет 79.99 евро.

## Tales of Symphonia на золоте
Компания Namco сообщила об отправке на золото европейской GC-версии РПГ Tales of Symphonia, которая вышла в Японии около года назад. Теперь у всех европейских поклонников консольных ролевок есть шанс поиграть в эту замечательную игру. Tales of Symphonia появится на прилавках магазинов 13 июля 2004 года.

## 2,500,000 копий Driver 3
Дабы удовлетворить потребительский спрос, компанией Atari было выпущено 2.500.000 копий экшена Driver 3 для PlayStation 2 и Xbox. Игра появилась в продаже 21 июня на территории США и 22 июня — в Европе. Всем PC-шникам, случайно заглянувшим в консольный раздел нашего издания, сообщаю, что ПК-версия игры планируется чуть позже в этом году. Так что нужно набраться немного терпения и подождать.

## Colin McRae Rally 2005 на N-Gage
Компания Codemasters сообщила о намерениях выпустить следующую часть известной гонки Colin McRae Rally на N-Gage. Разработкой NG-версии займется студия Ideaworks 3D. Нам раздают традиционные обещания о широком выборе трасс и машин, обилии игровых режимов и продвинутой графике (поверим на слово; кстати, недавно я опробовал на N-Gage первый Tomb Rider — графика там была не хуже, чем в PSX-версии). Кроме режима одиночной игры, обещают мультиплеер посредством интернет-службы N-Gage Arena. Релиз намечен на четвертый квартал 2004 года.

## Def Jam 2 offline
Как сообщает авторитетный сайт ign.com, в экшене Def Jam 2 разработчики не планируют режима сетевой игры. Релиз проекта запланирован на осень текущего года на PlayStation 2, Xbox и GameCube. В кубовской версии сетевая игра не планировалась изначально, но теперь и обладатели приставок от Sony и Microsoft не получат мультиплеера.

## Фанатам Street Fighter
Компания Capcom выпустила специальный джойстик для PlayStation 2, на котором будут изображены персонажи знаменитого файтинга Street Fighter. Приурочено сие событие к выходу коллекционного издания Street Fighter Anniversary Collection. Джойстики, как и само издание, поступят в продажу 16 августа 2004 года.

Андрей Егоров

КИНО

# Убить Билла. Часть 2

*Название в оригинале:* Kill Bill, vol.2
*Жанр:* боевик
*Режиссер:* Квентин Тарантино
*В ролях:* Ума Турман (Беатрикс Киддо), Дэвид Кэррэдайн (Билл), Майкл Мэдсен (Бадд), Дэрил Ханна (Элль Драйвер), Чиа Ху Лю (Пай Мэй), Перла Харни-Жардан (Би-Би)
*Копия:* DVD
*Озвучка:* русская/английская
*Продолжительность:* 136 минут

**За год до второй части все "секреты" уже были раскрыты на многочисленных пресс-конференциях. Сюжет якобы известен и ничего нового зрителю не принесет: Билла таки убьют, и зритель давно приготовился к этому. А потому заключительная часть дилогии смотрится одним сплошным сюрпризом, от начала и до конца — Тарантино доказал славу культового режиссера и первого обманщика в Голливуде.**

Кто ждал вестерн и повторения резни из первой части? Эти люди просто теряются после фильма: праведное "а г-д-е-е-е?" вырывается из глоток сотен обиженных. Тарантино же, радостно улыбаясь перед обманутой публикой, спокойно указывает на основное место действия второй части — Эль-Пасо, и на пару самурайских мечей-близнецов. Нет, сам сюжет с историей мести Умы Турман за кровавую баню в церкви остался неприкосновенным — претерпела изменения завязка сюжета и стилистика повествования. Если первая часть — ода битве и резне, то вторая напоминает разборки "Криминального чтива" с переменным философствованием на темы любви, смысла жизни и смерти. Причем рассуждения эти неуловимо превращаются в степенное, растянутое во времени художественное оправдание всего, что уже видел зритель на экране. Персонажи окунаются в прошлое, в котором они обращают внимание на чужие оговорки и собственные ошибки.

Переходы от спокойных диалогов, в которых сквозит подражание самурайским беседам, к моментальной развязке сюжета заставляют зрителя нервничать и перекручивать диск назад, дабы понять — зачем два мило беседующих товарища стремятся лишить себя удовольствия созерцать друг друга. Затянутые сцены, привлекательное переиначивание сюжета и невнятность происходящего заставят еще не раз пересмотреть обе части, находя каждый раз новый, ранее спрятанный смысл каждого художественного приема.

Фирменный тарантиновский стиль, за который его кто только не ругал, на поверку оказывается лишь инструментом, который в руках мастера ни разу не сфальшивит и ни разу не даст повториться. Второй "Килл Билл" вышел именно таким — стройным отражением всей истории кинематографа в невероятном зеркале Тарантино, который в очередной раз возвращает все долги миру кино и тут же начинает их коллекционировать по новой.

**Kreivuez, kreivuez@yandex.ru**

# Хеллбой

*Название в оригинале:* Hellboy
*Жанр:* комикс-боевик
*Режиссер:* Гильермо Дель Торро
*В ролях:* Рон Перлман, Сэльма Блэр, Джеффри Тэмбор
*Копия:* экранка
*Продолжительность:* 113 минут
*Озвучка:* синхронный дублированный перевод.

**Вот и еще одна экранизация комикса, на сей раз без именитого режиссера и суперзвезд.**

Вторая мировая. Гитлер, одержимый жаждой власти, вступает в союз с темными силами. Цель — открыть портал в иное измерение, дабы принести на землю хаос и разрушение. В роли товарищей, ответственных за приход нового порядка, выступают ощипанный, не слишком живой офицер SS и господин Григорий Распутин собственной персоной. И удалось бы им провернуть свое черное дело, не окажись в нужное время в нужном месте отряда бравых американских солдат (куда ж без них) под руководством чудаковатого профессора. Парни рушат на корню все планы злодеев. Портал закрывается, но прежде в наш мир успевает проникнуть странное существо — младенец ярко-красного цвета, с рожками и хвостиком.

Да нет, ну какой там дьяволенок, что вы! Профессор искренне верит в незапятнанность девственного сознания и берется воспитывать этого мальца.

Наши дни. Спустя 60 лет профессор становится глубоким стариком, а малец — самым что ни на есть Хеллбоем — двухметровым здоровяком, творящим добро направо и налево. Оба состоят в специальной службе президента по решению паранормальных проблем и довольно успешно борются с порождениями тьмы. В общем, дело охотников за приведениями процветает. По крайней мере, до тех пор, пока не начинают пробуждаться силы, недобитые во вторую мировую...

Мне понравилось. Практически все понравилось. Комикс-герой должен быть именно таким — мрачно-язвительным здоровяком, курящим сигары, ведущим нездоровый образ жизни, умеющим удачно сквернословить. А вовсе не бледноватым (с точки зрения колорита) Сорвиголовой. То, как он отправляет в иные миры всяких демонов, не забывая каждую минуту отпускать черные шуточки, заставляет проникнуться к Хеллбою симпатией.

Конечно, не обошлось и без мелких пакостей. Во-первых: ну сколько можно терзать образ Распутина? Его еще в "Анастасии" выставляли в дурном свете. У нас что, других известных личностей нет? Можно же было пофантазировать: Иван Грозный — некромант, убивающий своего сына с целью поднятия мертвяка, или Сусанин — проводник в адские пенаты. А ведь есть еще и Емельян Пугачев... Вот что значит раскрутка фамилии! Ну и концовка, если быть откровенным, получилась слегка натянутой и слабомотивированной. Про актерскую игру в комикс-фильмах говорить вообще не принято, поэтому и я не буду.

Некоторую аляповатость сюжета (что, в принципе, характерно для всех экранизаций комиксов) немного скрашивает мрачноватый юмор и дьявольски харизматичный главгерой.

**Highcoaster, highcoaster@list.ru**

# Послезавтра

*Название в оригинале:* Day after tomorrow
*Жанр:* катастрофа/драма
*Режиссер:* Роланд Эммерих ("День независимости")
*В ролях:* Деннис Куэйд, Джейк Гилленхаал, Эмми Россум, Сила Уорд, Эрджей Смит, Тэмлин Томита, Остин Николс
*Копия:* экранка
*Озвучка:* русская
*Продолжительность:* 125 минут

**Завтра может и не наступить,
но послезавтра обязательно наступит,
главное — пережить следующий день.**

Очевидно неподписанный Киотский протокол (о нормах выброса вредных веществ для каждого государства) и постоянно изменяющаяся погода подтолкнули режиссера Роланда Эммериха на создание фильма-катастрофы, где человечеству грозит новый ледниковый период, вызванный глобальным потеплением. Любой недоверчивый зритель скептически спросит: "Как потепление может вызвать похолодание?" Оказывается, эта взаимосвязь закономерна. Теплое течение Гольфстрим, омывающее берега большинства промышленных центров Европы и Северной Америки, почти полностью состоит из пресной воды от тающих ледников Арктики. Кроме того, течение серьезно влияет на атмосферные изменения и климат нашей планеты. Ускоренное таяние ледников, вызванное активной промышленной деятельностью человека, увеличивает количество пресной воды в Гольфстриме. А это, теоретически, может привести к изменению течения и, соответственно, кардинально изменить климат Земли на ближайшие пару тысяч лет.

Данную теорию активно защищает на научной конференции, посвященной вопросам глобального потепления, ученый и полярный исследователь Джек Холл (Дэннис Куэйд) — один из главных героев фильма. Кроме того, разработанная им компьютерная модель полностью доказывает теорию на примере прежних ледниковых периодов и позволяет предсказать следующий где-то через сотню-другую лет. Естественно, находятся те, кто не принимает подобные прогнозы всерьез. Однако уже через несколько недель после конференции прогнозы ученого начинают сбываться. Срочно сделанные расчеты на основе данных метеорологических служб показывают вероятность прихода ледникового периода через 6 или 8 недель, позже результаты еще раз пересматриваются — и прогноз становится еще более устрашающим: Северному полушарию в течение 3-х дней придет конец. Более того, единственный сын ученого-полярника оказался в уже затопленном дождями и приливом замерзающем Нью-Йорке. Естественно (полярник — он и в Америке полярник), отец отправляется на помощь сыну, которому без специального арктического снаряжения не выжить.

Бури и смерчи, разрушающие Лос-Анджелес, гигантские цунами, затапливающие Манхэттен, замерзающий Вашингтон и тысячи беженцев-американцев, нелегально переходящих мексиканскую границу, — это только прелюдия того кошмара, который разворачивается перед зрителями. Сцены, достойные по размаху "Армагеддона", непрекращающийся прессинг на зрителя создают невероятные по остроте ощущения. А сюжет, как в любом фильме жанра "катастрофа", скорее служит фоном для разворачивающегося апокалипсиса.

**Резюме.** Сделанный по всем канонам жанра, актуальный, масштабный фильм-катастрофа.

**Kreivuez, kreivuez@yandex.ru**

# Добро пожаловать в Музпорт

*Название в оригинале:* Welcome to Mooseport
*Жанр:* Комедия
*Режиссер:* Дональд Петри
*В ролях:* Джин Хэкман, Рэй Романо, Мора Тирни, Марша Гэй Харден, Кристиан Барански, Рип Торн
*Копия:* DVD
*Озвучка:* русский/английский
*Продолжительность:* 110 минут

Богатым можешь ты не быть, но избирать и избираться — должен. Современные аналитики отмечают устойчивое снижение интереса к политике в целом и возрастающий интерес к приватной жизни самих политиков. Маленький, но достойный своего имени городок внезапно, в рамках прощального визита по стране, посещает бывший президент США. Мало того, это еще и самый популярный президент за всю историю американской независимости, позволивший себе на высоком посту даже такую вольность как развод с женой, с которой прожил в браке 25 лет. Кто бы мог подумать, что накануне его приезда умрет мэр этого города и жители, пользуясь случаем, выдвинут экс-президента на освободившийся пост?!

Президент, наперекор желаниям своих советников и помощников, соглашается провести последнюю политическую гонку в своей жизни. Кроме того, его пребывание в Музпорте позволит приударить за хорошенькой избирательницей. Но соревнование без противника — это не соревнование, и один из жителей случайно включается в гонку за титул мэра, оспаривая в ходе предвыборной борьбы не только право занимать столь ответственный пост, но и право на свою любовь, которая ждет от него отнюдь не предвыборных обещаний.

Маленький городок превращается в политическую арену, за поединком на которой наблюдает уже вся Америка. На стороне экспрезидента — опыт ведения политических баталий и профессиональная команда пиарщиков и политтехнологов. На стороне же "простого среднего американца" — знание местных проблем, уверенность в своих силах и надежды некоторых местных избирателей. Каков будет исход этой борьбы? Кто станет победителем? Политический тяжеловес или новичок, все достижения которого — победа на конкурсе поедателей пирогов? Прессинг и черный пиар для молодого сантехника отнюдь не помеха, так как в своей работе он видел и то и другое. Бывшему президенту после успешной политической карьеры проигрывать вообще нельзя никак: пострадает его рейтинг — пострадает рейтинг его партии, а значит сократится спонсорская помощь, прощай тогда достойная президента пенсия. Пост мэра становится высшей наградой для двоих соперников, победитель же неизвестен до конца фильма.

Посмотрите фильм — и вас приятно удивит результат этих выборов. Легкое подтрунивание над избирательной системой США, неожиданные повороты сюжета и непоколебимая вера в торжество закона и справедливости должны порадовать соскучившегося по "умным" комедиям зрителя. Для статистики добавим, что DVD-версия фильма обладает безупречным многоголосым переводом, стандартным набором Dolby 5.1 и вариантами просмотра PAL\NTSC.

**Kreivuez, kreivuez@yandex.ru**

ПЫЛЬНЫЕ ПОЛКИ

# Septerra Core: Legacy of the Creator

## Забытая дорога

***Сайт игры:*** *http://www.valkyriestudios.com*
***Жанр:*** *JRPG*
***Разработчик:*** *Valkyrie Studios (http://www.valkyriestudios.com)*
***Издатель:*** *Monolith Productions (http://www.lith.com/home.asp)*
***Количество дисков в оригинальной версии:*** *1*
***Похожие игры:*** *Final Fantasy 7-8, Breath of Fire 4, Grandia 2*
***Минимальные системные требования:*** *P 166, 32 MB RAM, 100 MB HDD Free Space (настоятельно рекомендуется скачать патч 1.2 с сайта разработчиков)*
***Рекомендуемые системные требования:*** *P 200, 32 Mb Ram, 700 MB HDD Free Space*
***Официальная дата релиза:*** *ноябрь 2000 года*
***Издатель у нас*** *(выпущена полная английская версия): 1C/Snowball Interactive*
***Русский сайт:*** *http://www.snowball.ru/septerra*
***Официальная дата релиза у нас:*** *9 марта 2000 года*

**Страшно попасть в "пыльные полки" спустя четыре года после релиза. Если вы о Septerra Core ничего не слышали, запомните: вы не одиноки. Рекламы не было, в печать отправляли под грифом "не вскрывать — убьет!". Тиражировали подпольно. По магазинам развозили в ночное время. Потом были мегабайты критики, сотни недовольных, обвинения в некомпетентности игропроцесса. Совершенно, между прочим, беспочвенные. Качество некоторых игр определяет время, и рецензенты с этим сделать что-либо не в силах.**

**Перспектив — нет**

Septerra Core — первый проект Valkyrie Studios. Второй и, видимо, последний — симулятор человека-с-крыльями — Seraphim. На этом их творчество закончилось. Официальный сайт последнюю новость датирует 2002-м годом, а вместо привычной закладки "games" для осмотра предоставляет лишь "Septerra Core". Право слово, жалко, что в Monolith продолжение посчитали бесперспективным. Сейчас было бы, кстати, самое время разродиться сиквелом: оглянитесь на анонсы RPG, которые должны заявить о себе NPD-чартам уже в этом году. Если все обещаемые к четвертому кварталу опоздают (вероятность чего непростительно велика), кроме The Fall: Last Days of Gaia, не к чему будет и курсор приложить. Возможно, отведенная жанру номинация в обязательной раздаче ВР-оскаров останется без своего фаворита. Не хотелось бы доносить до вас извещение подобного рода. Вы уже, наверное, просматривали отчеты о релизах за прошедшие годы. Если классика успела приесться, обратите внимание на поминаемую сегодня.

**Родной язык**

Septerra Core — это одна из немногих JRPG, которая смогла пробиться в мир ПК. Не порт, но параллельная разработка. Главная радость — управление, основанное на умении обращаться с хвостатой подругой. Это не аутотренинг по избиению клавиатуры, которым мы промышляли во время прохождения Grandia 2. Здесь все преисполнено исключительной ПК-эстетики. Разговаривают на чистом английском и всегда строго по делу, которое важно для развития сюжета. Никаких военно-полевых романов в процессе прохождения вы не встретите. Причем сюжет поставлен во главе стола (о нем ниже).

Визуально? Да, спрайтовые казематы. Да, деревянные фигурки персонажей со скупым набором анимаций и абсолютно не интерактивные локации. Эстетам разных мировоззрений они казались недостаточными еще в 2000. Сейчас же людям, пережившим трехмерную революцию, все двухмерье рубежа веков — едино, а, следовательно, с графикой можно смириться.

Сам процесс, конечно, линеен. Побочных квестов нет вовсе, но водоворот сюжетных полностью компенсирует это. Передвижение осуществляется по глобальной карте, которая не позволяет себе таких фантасмагорий, как "случайные встречи", все по классическим лекалам... Говорить о том, что Septerra Core — клон ФФ7, безусловно, можно (кинуть пару увесистых аргументов в эту тему также не проблема). Но вот зачем?.. Проще сказать "соседи по палате", так как этот проект далеко не дитя плагиата и в патронташе у него не одна разрывная идея. В общем, сходство заканчивается на емком "принадлежность к жанру". Далее о составляющих в подробностях.

**Причины для закупки**

Мир здесь — не просто очередная зарисовка с непонятными формами рельефа и странными названиями. Игровая вселенная представлена ядром с шестью вращающимися вокруг него пластами земли (куполами). На каждом — свои природные условия, люди, нравы... Между ними курсируют корабли, движимые вечными гостями местных зоосадов хелгаками. Таким образом, игра готова предстать перед вами практически всеми известными науке пейзажами: посттехногенные ямы, нетронутые лапой человеческого развития джунгли, леса с явно свихнувшимися растениями.

Живут здесь преимущественно люди. По соседству с ними — вечный друг любого любителя подобного времяпровождения — завернутый в больные фантазии дизайнеров и обращенный спрайтами опыт. За его истреблением вы проведете значительную часть всего отведенного девелоперами для игропроцесса времени.

А процесс занимателен. Бой — определенно не классическая JRPG-копирка (хотя от нее на вечной мели подобных игр грех отказываться). Нет, основы остались. Заполнение индикатора готовности по-прежнему зависит от параметра "скорость", интерфейсное окно рассчитано на три персонажа (все остальные предпочитают почивать в отдалении), а все привычные тактические приемы на месте, но есть и довольно приятные ремарки. Все тот же индикатор имеет три деления на своей шкале — доступны слабый, нормальный и сильный удары соответственно. Весь арсенал магических изысков запечатан в отныне не игральную карточную колоду. Вручив каждому персонажу по карте, можно проводить чудодейственные совместные атаки — безмерно полезно на поздних этапах.

Ролевая система построена на классических параметрах (основные и второстепенные) и всенепременной кукле-манекене. Разница лишь в том, что понятия "мана" реалии этой вселенной не признают. Вместо нее ввели "энергию ядра". Она общая для всех: никаких индивидуальностей — персонажи черпают силы из общего котла. Меж тем сюжет постоянно заставляет о себе вспоминать, он — тот мамонт, что выносит игру на мировой уровень, он заставляет методично разгребать препятствия из образчиков вражеского ИИ. Монструозна сценарная основа, знаете ли. Концепт из политических дрязг и индивидуальных внутрикупольных проблем действительно интересен. Погружение осуществляется полностью. Отработка диалогов, характеров и квестов заставляет косо смотреть в сторону некоторых высших сословий RPG-интеллигенции.

**Поход вслепую**

Непонятно только отсутствие так необходимых в любом деле интерфейсных окон: карты и дневника. Никаких заметок и синопсиса. О следующем действии можно догадаться только по разговорам и имеющимся в инвентаре предметам. По-видимому, эта недостаточность введена нарочно. Цель: привить игроку реалии мира, заставить его вчитываться в диалоги и не потакать вечно норовящему пройти игру самостоятельно дневнику. Нестандартные подходы горячо любимы пользователями — никто не спорит, но вот отсутствие карты это никак не оправдывает. Навигации — никакой. Игрок, что слепой котенок, обивает дороги локаций и сует нос в каждую щель. Если в Grandia 2 ходили исключительно по компасу, то здесь — полагайтесь на интуицию. Приборов, понимаете ли, на все проекты не хватает. Получается так: ваше испорченное ролевыми законами сознание, приведя партию к перекрестку о трех дорогах, начинает лихорадочно искать правильную. По умолчанию единственный стопроцентно правильный ответ — "потрать лишние полчаса, обойди все вокруг".

Но все-таки, несмотря на некую дикость оформления и слегка гипертрофированный интерфейс, этот проект определенно достойн внимания. RPG, каких, к сожалению, мало.

RPG, у которой было все. История сделала так, что от нее остались только сухие факты и безжизненные шестерки, поставленные обозревателями под действием непонятно какого наркотика. Общественность же признала. Появились фан-сайты, занялись огнем форумы и неожиданной оживленностью вспыхнули почтовые ящики разработчиков. Позже: "восьмерки" и "девятки" от людей, которые прониклись игрой. Все это, правда, оказалось процессом внутреннего сгорания — денег девелоперам сия милость не принесла.

Бойченко"Dwarf"Дмитрий,
dwarf_bds@list.ru

**Версия 1.00 богата багами, так что перед началом игры не забудьте вытянуть патчик 1.02 — http://www.lith.com/sites/septerra/patches.asp.**

ДЕТСКИЙ УГОЛОК

# Рекс и сокровища пиратов

*Жанр: адвенчура*
*Разработчик: AIDEM Media*
*Издатель: 1С*
*Системные требования: Windows 98/ME/2000/XP, Pentium® 166 МГц, 32 МБ оперативки, видео от 1 Мб памяти, HDD 7 Мб, совместимая с DirectX 7 звуковая карта, CD-ROM 8x CD-ROM Drive*
*Количество дисков: 1 CD*
*Дата выхода: 29.04.2004*
*Рекомендуемый возраст: 3-7 лет*
*Оценка: 7*

Ужасный злодей и пират, капитан О'Гризек пропал в бескрайних просторах Нетихого океана и унес с собой карту. А на карте — путь к бесценным сокровищам. И только старина Рекс сможет найти путь к ним. Но ужас — корабль с главным героем попал в кораблекрушение. И для спасения нужно, прежде всего, освободиться от веревок и попасть на пляж. Для начала отправим краба перекусить веревки, затем соорудим парус из обломков затонувшего корабля, веревок и гвоздей. И вот наш герой на острове. Приключения начинаются.

Вся игра — это похождения Рекса в поисках сокровищ. Вам придется разжечь костер, отловить всех гусей, сразиться с пиратами, научиться играть на бутылках и заставить петь кур. Ваш путь будет лежать через храм в жерло вулкана, вас ждет много загадок. Возможно, вначале некоторые из них покажутся слишком сложными, но не теряйтесь — в игре всегда найдется подсказка.

Звук хорош. Приятные голоса, стилизованные, мультяшные разговоры птиц и зверей — озвучка локализаторам явно удалась. А теперь о грустном. В игре отсутствует описание. И даже мне, старому компьютерному волку, поначалу было непросто понять, чего же от меня хотят. Также обнаружено отсутствие любых настроек, то есть as is. И лишь минимальными системными требованиями можно объяснить устаревшую графику. Система сохранений отсутствует напрочь. Если вы не попадете на нужный камень или кочку, то придется начинать весь уровень сначала. С другой стороны, погибнуть в игре нельзя в принципе.

Prof

КАРМАННЫЕ ИГРЫ

# Игры для КПК

Продолжая начатую в ВР №5`2004 рубрику "Мобильные игры", на этот раз мы предлагаем обзоры игр для карманных компьютеров — для платформы Pocket PC (далее просто PPC), если быть точнее. Тех, кто думает, что удел подобного рода платформ — игры из разряда "Тетрис", сразу приятно удивим: на КПК уже давно обитают такие PC-шные хиты, как Doom, Quake, Tomb Raider (на нем мы сегодня остановимся подробнее), EverQuest и им подобные. Более того, платформа PPC может похвастаться внушительным количеством оригинальных проектов, среди которых Gilbert Goodmate (первый в истории КПК квест)...

А для начала — небольшая справка для тех, кто не имеет никакого представления о том, что такое КПК.

**Что такое КПК и зачем он нужен**

Карманный компьютер, миниатюрный компактный недоноутбук, вы можете лицезреть на фотографии. Диапазон возможностей у КПК действительно очень широк. Это и MP3-плейер, и записная книжка, и диктофон. Плюс возможность подключаться к Интернету, ИК-порт. Ну и, конечно, игры — куда же без них.

Ко мне в руки на испытание попала модель Toshiba e310, которая, к слову, относится к классу бюджетных КПК. Сия штуковина имеет небольшие размеры и вес (125x80x13 мм и 140 г.), оснащена цветным TFT дисплеем (320x240 точек, 65536 цветов) и 32 мегабайтами памяти. 32 Мб — это, конечно, не полигон для геймера, но для основных приложений, пары игрушек и нескольких песен в mp3 вполне хватает. Имеется SD/MMC слот, так что те, кому 32 мегабайт будет не хватать, могут прикупить дополнительную Flash-ку. В роли процессора здесь выступает Intel ARM с частотой 206 MHz.

Ну, а теперь ближе к основной теме рубрики — к играм.

## Warfare Incorporated (v 1.1)

***Разработчик:*** *Handmark (http://www.handmark.com)*
***Жанр:*** *стратегия в реальном времени*

Медленно, но верно C&C-клоны, столько лет плодившиеся на любимом PC, заселяют все остальные платформы, в том числе и КПК. Первый сегодняшний подопытный — из их числа.

Warfare Incorporated — отличная РТС. Что сразу удивляет, так это то, что разработчики, прекрасно зная о предназначении своей игры, предприняли попытку написать сторилайн. Разумеется, всяких неожиданных поворотов и здесь нет, но наличие сюжета уже радует.

Первая миссия, как всегда, — обучающая. Здесь вы узнаете, что строительство базы начинается с трансформации машины, о предназначении которой в самом начале можно было лишь догадываться; узнаете, что деньги (единственный добываемый ресурс в игре) собирают Harvester-ы путем шинковки чего-то подозрительно напоминающего капусту. После этого вы попадаете в первую игровую миссию. Цель банальна — уничтожить всех. В дальнейших миссиях то же самое. Вперемешку с привычными для C&C-подобных игр заданиями в Warfare Incorporated встречаются вылазки героя-одиночки. Бравый солдат обладает мощной пушкой и способностью регенерации. Это, безусловно, не ново — нечто подобное имело место во многих PC-RTS, но здесь существенно разнообразит игровой процесс.

Игровая кампания состоит из 14 миссий. Кому этого покажется мало, могут пройти еще несколько дополнительных миссий. А кому и этого недостаточно, могут вызвать на дуэль товарища — правда, такая возможность появляется только в Warfare Incorporated v 1.2.

Следует отметить неплохую для КПК графику и широкий диапазон настроек. Изменению поддается все: уровень громкости звуков (музыки в игре нет, но никто не мешает параллельно запустить Pocket Media Player), яркость, уровень сложности, есть возможность выбора спецэффектов.

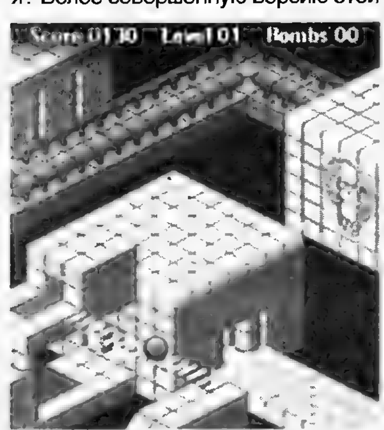
Очень порадовал искусственный интеллект. Ничего выдающегося, но непроходимой тупости, как в некоторых PC-RTS (не будем указывать пальцем), здесь нет. Ваш виртуальный оппонент вовремя успевает ремонтировать здания и регулярно треплет вам нервы небольшими вылазками. Признаться честно, такого я не ожидал...

**Оценка:** 9 Игру можно смело рекомендовать не только поклонникам РТС, но и любителям просто поиграть. На редкость качественная стратегия на КПК.

## Marble Worlds

***Разработчик:*** *неизвестен*
***Жанр:*** *аркада-головоломка*

Игра очень напоминает старую игру-лабиринт, где путем изменения положения баночки в пространстве нужно было загонять шарики на горку. Вспомнили? Да-да, та самая пластмассовая баночка с горочкой, что лежала на прилавке супермаркета "Хозтовары" и просила за себя неподъемную для рядового советского школьника сумму — рубль-двадцать. Вы ведь понимаете, о чем я? Более совершенную версию этой головоломки вы могли видеть в то время, когда самой современной игровой платформой была восьмибитная приставка. Игра тогда называлась просто Marble. Здесь почти то же самое. Ну разумеется, не нужно наклонять КПК в разные стороны — здесь управление осуществляется при помощи клавиши-джойстика. Главное действующее лицо — шарик. Им вам предстоит управлять. По нажатию клавиши шарику сообщается ускорение. А игровая площадь представляет собой извилистый разноуровневый лабиринт, усыпанный разного рода препятствиями вроде бассейнов с водой, деревьев и т.д. Ваша задача — собирать разбросанные по карте кристаллы. Поначалу весело — но быстро надоедает.




Не в пример большинству, игра жанра Puzzle Marble World может похвастаться неплохой графикой. Конечно, это не главное, но, согласитесь, гонять шарик по красивой нарисованной карте гораздо приятнее, чем по серому полотну или, тем более, внутри пластмассовой баночки.

**Оценка:** 7 Качественная аркада-головоломка. Если вас чрезмерно утомляет процесс прослушивания/записывания лекции, то в качестве времяубивателя Marble Worlds вполне сгодится.

## Tomb Raider

***Разработчик:*** *EIDOS Interactive (http://www.eidosinteractive.com)*
***Жанр:*** *экшен от третьего лица*

Не говорите, что вы не знаете, кто такая Лара Крофт. Не говорите, что вы никогда не играли в Tomb Raider. Я все равно не поверю. Перед нами та же игра, но перенесенная на КПК со всеми вытекающими последствиями.

Первое, что заставляет обратить на себя внимание, — управление. Поначалу кажется, что играть в TR на КПК просто невозможно. Но это только поначалу. Управление весьма специфическое и, скажем прямо, далеко не самое удобное, но привыкнуть к нему — дело десяти-пятнадцати минут.

Со времен выхода первой части Tomb Raider игровой процесс по понятным причинам не претерпел никаких изменений. Бегаем, прыгаем, плаваем, стреляем, решаем незамысловатые головоломки. Впрочем, это вы сами прекрасно знаете.

Графика совершенно не изменилась, но ввиду меньшего разрешения экрана игра стала смотреться приятнее: глаз не режут гигантские пиксели. Звук точно такой же, как на PC.

**Оценка:** 7 Любимая одними и ненавидимая другими, Лара Крофт перебралась на КПК. Смело рекомендовать можно лишь фанатам, остальным — по желанию.

Roll, rolly@pisem.net

**Карманный компьютер и игры для обзора предоставлены интернет-магазином "Мир Техники" http://www.chip.shop.b**





КОДЫ

### Hitman: Contracts

В директории с игрой откройте любым текстовым редактором файл "hitmancontracts.ini".

Добавьте в него две следующие строчки:

ENABLECONSOLE 1
ENABLECHEATS 1

После этого откроется доступ к игровому меню читов (в игре — клавиши SHIFT+ESC).

Также коды можно вводить в игровой консоли, которая открывается клавишей "~" (тильда).

Все коды чувствительны к регистру:

IOIRULEZ — режим "бога".
IOIPOWER — режим "Mega Force".
IOINGUN — режим "Nail Gun".
IOIGRV — изменить гравитацию.
IOILEPOW — смертельные удары.
IOIHITALI — "режим боксера".
IOIHITLEIF — "восстановить здоровье".
IOIER — "бомба".
IOISLO — режим "замедленной съемки".

### Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Отредактируйте конфигурационный файл SplinterCell2User.ini, который находится в подкаталоге \Splinter Cell Pandora Tomorrow\offline\system\

Создайте в нем следующие строки:

F1=OPSAT
F2=Invisible
F3=Invincible
F4=ammo
F5=Savegame
F6=summon echeloningredient.estickyshocker
F7=summon echeloningredient.eringairfoilround
F8=Loadgame
F9=summon echeloningredient.efraggrenade
F10=summon echeloningredient.estickycamera
F11=summon echeloningredient.ediversioncamera
F12=summon echeloningredient.ecamerajammer

**Соответствующие результаты:**

Клавиша [F1] — **доступ к OPSAT.**
Клавиша [F2] — **невидимость.**
Клавиша [F3] — **"режим бога".**
Клавиша [F4] — **получить патроны.**
Клавиша [F5] — **сохраниться.**
Клавиша [F6] — **получить Sticky Shocker.**
Клавиша [F7] — **получить Ring AirFoldRound.**
Клавиша [F8] — **загрузка сохраненной игры.**
Клавиша [F9] — **получить Frag Grenade.**
Клавиша [F10] — **получить Sticky Camera.**
Клавиша [F11] — **получить Diversion Camera.**
Клавиша [F12] — **получить Camera Jammer.**

### Thief: Deadly Shadows

**Отменить показ заставки:**

Откройте в блокноте файл "default.ini", расположенный в папке "Thief 3\System". В разделе "[PCStartup]" замените строчку **"ShowIntroMovies=True"** на **"ShowIntroMovies=False".**

### Rise of Nations: Thrones and Patriots

Нажмите [Enter] и затем вводите читы:

reveal 1 — показать карту.
nuke — ядерный удар.
finish — закончить строительство.
die — убить все выбранные объекты.
age — возраст нации.
achieve — показать достижения.
ally [нация] — союз с нацией.
peace [нация] — заключить мирное соглашение.
war [нация] — война с нацией.
defeat [нация] — поражение нации.
victory [нация] — победа.
bird — ?
sandbox — ?
safe — ?

### True Crime: Streets of LA

Введите эти коды вместо номера вашей лицензии при старте игры, и вы сможете играть за следующих персонажей:

M1K3 — десантник.
HAWG — байкер.
TFAN — гангстер.
B00B — проститутка (женщина).
PHAM — киллер.
MNKY — проститутка (мужчина).
BRUZ — боксер.
J1MM — зомби.
FATT — полицейский.
P1MP — сутенер.
MRFU — азиат.
B00Z — бездельник.
B1G1 — босс.
ROSA — партнер.
HARA — азиатский рабочий.
FUZZ — ?
HURT_M3 — ?
JASS — ?
TATS — ?

# НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

## О планах на будущее

Компания "Астрайт" любезно сообщила всем поклонникам настольно-печатных игр о своих планах на будущее (именно в соавторстве с этой издательской фирмой были выпущены "Колонизаторы" и другие игры "Хобби-играми"). В самое ближайшее время нас ждет игра о прошлом планеты — о судьбе доисторических динозавров. Называться эта игра будет "Эволюция". Работы над ней уже закончены, и до выхода в печать осталось всего пару месяцев. Следом пойдут стратегии "Цивилизация" (не путать с уже вышедшей игрой под тем же названием) и "Карфаген" (уж не о соперничестве ли с великой Римской республикой пойдет речь?). Потом — карточная игра "Князья" (которая, судя по предварительным данным, будет больше похожа на карточных "Колонизаторов", нежели на MtG) и настольно-ролевая игра с тактическими элементами "Герои меча и магии" (не удивляйтесь названию — игра будет посвящена одной из величайших в истории компьютерной стратегии, и теперь играть в "Героев" можно будет даже не имея компьютера). Что характерно, это планы только на ближайший год. Если все они будут реализованы, это окажется приятным сюрпризом для нас, скромных почитателей такого рода игр.

## Карточные «Колонизаторы»

Новый продукт от компании "Хобби-игры" — "Колонизаторы. Карточная игра" уже появился на полках магазинов. Данный проект несколько отличается от обычных коллекционно-карточных игр. Отличается он хотя бы тем, что вам не потребуется покупать новые наборы и бустера. Все карты (хотя картами их и сложно назвать — внешний вид несколько не соответствует стандартному восприятию этого рода развлечений) есть в базовой коробке, и их достаточно для игры. Играть могут два человека. Цель — добиться лучшего положения для своей цивилизации на острове Катан. А для этого подойдет все, что вы сможете сделать. Во-первых, строительство зданий, которые будут давать всяческие бонусы. Во-вторых, добыча ресурсов, которые как раз и потребуются для этих зданий. В-третьих, всякого рода мероприятия (например, проведение рыцарского турнира) также продвинут вас на пути к победе. Не следует забывать и о последнем способе достижения успеха — подстраивании пакостей ближнему своему. Хотите — подожгите его склады, хотите — натравите на него разбойников. "Приколов" такого рода в игре хватает. В общем, сплав стандартных "Колонизаторов" с карточными элементами привнес новизну в поднадоевшую многим за последний год игру. Попробуйте — и вы не пожалеете.

## Пираты на столе

Компания WizKids работает над созданием проекта Pirates of the Spanish Main (выпуск запланирован уже на середину лета этого года). Жанр игры определен как "конструируемая стратегическая". Модели кораблей в ней будут собираться из нескольких карточек и станут трехмерными, также будут карточки золота, экипажей и островов. Кораблей будет достаточно много, все они разные и имеют массу параметров, учитывающихся при морском сражении. А сражаться придется много, ведь цель игрока — награбить побольше золота, захватывать острова и доставлять добычу на свою базу. Все вместе это должно обеспечить увлекательный геймплей в сочетании с неплохим внешним видом в 3D. Вот только когда игру увидят у нас — неизвестно. Ни одна компания пока не решилась взяться за ее издание на постсоветском рынке.

## «Звезда» разродилась кавалерией

Причем кавалерия вышла сразу для двух систем. Первая — "Конные самураи" для "Эпохи битв". Все те, для кого слова Такеда и Киото значат хоть что-то, теперь будут с наслаждением отыгрывать войны в Средневековой Японии. Второй набор, точнее, два набора — "Кавалерия Проклятого легиона" и "Королевская кавалерия" для "Кольца Власти". Добавление кавалерии в эту игровую систему должно значительно изменить геймплей, но насколько — покажет только практика. В Беларуси же пока эти наборы не появились, однако в течение июля должны стать доступны.

## «Астроид»

Компания "Технолог" выпустила новый воргейм — "Астроид". Для него будут использованы специальные миниатюры боевых роботов, каждая из которых снабжается своим собственным набором характеристик. Воргейм уже поступил в продажу в России, скоро ожидается его появление и у нас. И еще представители "Технолога" заявили, что в ближайшее время они сосредоточатся на создании воргеймов. Жаль будет, если они забросят создание настольно-печатных игр, проекты такого рода у "Технолога" обычно выходя вполне приличными.

## Carcassonne уже на рынке!

"Хобби-игры" сообщили о поступлении в продажу игры "Средневековье", являющейся не более чем локализацией популярной на Западе экономической стратегии Carcassonne. Мы уже писали об этой игре, посему не будем останавливаться подробно, а ограничимся кратким рассказом. Играть могут до четырех игроков. Каждый из них получает из общей для всех колоды карты, после чего выкладывает их на игровое поле, формируя страну. Над частями этой страны (монастырями, городами, дорогами и полями) вам и предстоит захватывать контроль с помощью фишек, число которых ограничено. В целом получается достаточно привлекательно, но есть одно маленькое "но". В игре сложная система подсчета очков, так что отнюдь не все согласятся играть, зная, что потом будет очень трудно понять, кто же победил. Во всем остальном игра поддерживает высокие стандарты жанра настольно-печатных игр и дает возможность с интересом провести время за игровым столом.

## КНИ «Кронверк» в отпуске!

Клуб настольных игр "Кронверк" на лето уходит в отпуск. Найти же руководящий состав и энтузиастов летом можно будет на сайте клуба — www.bg.belhost.by. В сентябре вновь ждем всех за игровыми столами, и учтите, что число игровых часов возрастет!

## Турнир по «Войне»

В клубе "Кронверк" прошел турнир формата constructed по ККИ "Война", в котором приняло участие 11 человек, среди которых были не только представители "Кронверка" и вольноопределяющиеся, но и участники из ролевого клуба "Дом Серебряного Единорога". Несмотря на все это, первые четыре места поделили между собой "кронверковцы":

1. Окушко Андрей;
2. Ананьев Александр;
3. Акулич Никита;
4. Голобурда Юрий.

Следующий турнир планируется сразу по возвращении клуба из отпуска, формат его — arena. Пока к участию в турнирах не допускаются карты из "Блицкрига", а за основу правил берется вторая редакция (хотя не исключен переход на третью, после внесения в нее разработчиками исправлений).

## Семинар для «настольщиков»

Осенью этого года на территории Минского Дворца Детей и Молодежи планируется проведение специального семинара для всех поклонников настольных игр. С момента зарождения движения у нас в стране прошло около двух лет, и пришла пора всем поделиться наработками и рассмотреть варианты развития настольных игр на ближайший год (в будущем такие семинары станут регулярными). На семинар в первую очередь приглашаются представители руководства клубов и сайтов, поддерживающих "настолки", но не будет закрыт доступ и всем желающим обсудить перспективы движения. Семинар будет проходить в один из выходных дней. Возможно также присутствие гостей из-за рубежа (из России) для обмена опытом. Связь держать через форумы www.bg.belhost.by.

# ЧАСТНЫЕ ОБЪЯВЛЕНИЯ

### Продаю

- CD диски Enter the Matrix на 4 CD, Track mania, NBA 2004, Fifa 2003 и другие. Все в хорошем состоянии. — 2605351(после 19.00), Илья.
- CD с играми, фильмами, музыкой на мои и ваши матрицы. Недорого. — 2050203, Рома.
- Game Boy Advance — 60у.е. + 10 картриджей, в нормальном состоянии. Торг. — 8 (01710) 30864.
- Game boy Advance, без царапин, идеальный внешний вид + 2 картриджа в подарок 80у.е. — 8 (029) 7067331 Павел
- PSone джойстик, 2 карты памяти, диски. Цена 110у.е. — 2748361(с 14.00 до 17.00), Павел.
- Sega Dream cast б/у в отличном состоянии 12 CD/ Memory card — 2Mb. Фирменный джойстик. Недорого — 60у.е. — 8 (01596) 20079.
- Sony PS-2 (30 дисков), 2 карты памяти, 2 джойстика — 320у.е. или меняю на Pentium-4. — 8 (029) 6975573.
- Журналы "Игромания". Идеальное состояние с дисками с №1-12 2002г. С №1-12 2003г. По 60000 руб. за год. — 2486406.
- Игровой руль для Twin Turbo с аналоговыми педалями газа и тормоза, реалистичная система управления, 2 уровня вирраций. — 2584812.
- ИП Сега Дримкаст б/у, хорошее состояние, упаковка, 1 джойстик, 1 карта памяти (4Mb), Vibra pack, 15 дисков, каталог. Все за 75 у.е. — 2830407 (после 17.00), Дима.
- Коды к играм: GTA(1-VC), Max Payne (1-2), Quake(1-3), Serious Sam(1-2) и многие другие популярные игры. Simon_phoenix04@mail.ru — 8 (1522) 68442.
- Коллекция фильмов на CD в формате MPEG-4 в идеальном состоянии с полиграфией в упаковках, разная тематика. Количество — 54шт. — 8 (029) 7051741.
- Монитор 17" Acer 2000г — 70у.е. Монитор 17" VewSonik 1998г — 60 у.е. — 2596713.
- Монитор 17" Hitachi 2000г. — 70у.е., монитор 17" Fujitsu 1998г. — 60у.е. — 2596713.
- Приставку Sony PS в хорошем состоянии 70у.е. — 2996356, Максим.

### Приветы

- Привет Дене, Барбосу, Квадрату и всем, кто меня знает! Паштет.

### Переписка

- Буду ужасна рада переписке с людьми, до ужаса балдевшими от компьютерной игры Prince of persia. И еще, Люди! У кого есть инфо или плакаты о этой игре, пишите мне, договоримся!!! — г.Ельск ул.Ленинская-18, 249820, Гомельская обл., Prinsess of Percia (Феодора).
- Веселый Gamer хочет переписываться с любителями хороших игр. Особенно я хочу переписываться с любителями Gothic 1 и 2. Отвечу всем 100% и фанатам Готики на 2000%. Пишите. — г.Гомель, ул.Портовая, 8 кв.9. 246050, Игорь.
- Все кому не лень пишите мне. — ул.Луговая28 д.М.Падерь, Слуцкий р-н Минская обл. 223640, Виталий.

## ЗНАЙ НАШИХ!

**Уверен, нет необходимости лишний раз повторять, что компании-разработчики на постсоветском пространстве уже давно и успешно выпускают отменные продукты — вы и сами это прекрасно знаете. "Аллоды", "Демиурги", "Космические рейнджеры", "Периметр", "Ил-2 Штурмовик", "S.T.A.L.K.E.R."... Наши соседи делают игры мирового качества — и это прекрасно! Но что мы знаем о них? Что знаем о "разработчиках нашего времени"? Вот-вот, в лучшем случае — название и физическое местоположение... Посему мы открываем рубрику с броским названием "Знай наших!". Пришло время, когда "наших" нужно знать. А знания, уверен, будут интересными. Уже в n-ый раз разбиваю виртуальную бутылку шампанского о виртуальный борт новой бригантины-рубрики [слышен звон бьющегося стекла] и с нетерпением жду вашей реакции, пожеланий и предложений. Ну, а пока "знай наших!" Vol. 1: Nival Interactive.**

*Обсуждается "Блицкриг 2"*

# Nival Interactive

Символично, что первый выпуск рубрики посвящен "Нивалу" — старейшему и крупнейшему из разработчиков на постсоветском пространстве, с восьмилетней историей и солидным багажом хитов. "Давным-давно", в 1998-м, сама идея того, что у нас могут делать игры посерьезнее Lines, казалась чем-то из области фантастики. Причем, ненаучной. Но, тем не менее, российские игровые проекты появлялись, и в достаточных количествах (вспомним первенцев серьезного отечественного игростроения — "Z.A.R.", "Дорожные войны", "Паркан" и т.д.), а со временем количество начало переходить в качество. Помню, как друг, увлеченно рассказывавший мне о первых "Аллодах" и "классном переводе" (тогда словечко "локализация" еще не вошло в моду), был до глубины души потрясен, узнав, что игра "от и до" сделана соседями-россиянами. Никаких преувеличений: именно благодаря "Аллодам" мир узнал об амбициозном молодом российском разработчике, компании Nival. Продукт тогда стал настоящим откровением (да и сейчас, к слову, не утратил своего шарма): графика, геймплей... Потом были "Аллоды 2" — продолжение, больше походившее на аддон; "Проклятые земли" — опередивший свое время проект (невообразимый сплав жанров в полностью трехмерном мире)... После — оригинальные и очень красивые "Демиурги", ознаменовавшие новую эру развития компании, и отличные новейшие проекты: "Блицкриг", "Операция Silent Storm", "Операция Silent Storm: Часовые"...

Уверен, в недрах компании зреет не один интересный проект: судя по тому, что команд разработки у Nival аж четыре, а официально анонсирован только сиквел "Блицкрига", можно предположить, что "на стапелях" московских мастеров находятся минимум два секретных проекта. О вышедших и не вышедших играх, истории и перспективах компании согласилась побеседовать Лариса Бакланова, PR-менеджер Nival-а.

**Nickky: В этом году Нивалу исполняется восемь лет — немало, верно? Расскажите о том, как зарождалась компания. Время-то было неспокойное... Кому и как пришла в голову мысль создать некое объединение, занимающееся компьютерными играми? Тогда, наверное, никто из "серьезных дядек" и представить-то не мог, насколько крупным станет рынок буквально через несколько лет...**

Лариса Бакланова, "Nival Interactive": — В 1996 году несколько молодых людей решили объединить свои знания и усилия, чтобы посвятить себя такому благородному делу, как разработка компьютерных игр, и приступили к работе над проектом, который два года спустя стал известен всему миру как "Аллоды". Волею случая, или благодаря вмешательству Музы компьютерных игр, когда выбирали название компании, на глаза попался англо-русский словарь, а в нем на открытой наобум странице — слово "Nival", что означает "растущий из-под снега", — согласитесь, удачнее названия придумать было нельзя. Конечно о том, что новорожденная компания через 8 лет станет ведущим российским разработчиком игр, никто тогда не думал, как и о том, насколько вообще рискованно это предприятие в непростых условиях тогдашней российской действительности. Просто занимались любимым делом...

*Лариса Бакланова*

*Дмитрий Колпаков*

*Мобильность превыше всего! (Борис Коршунов, "Блицкриг 2")*

***Nival Interactive***
*Основана в 1996-м году.*
***Местоположение:** Россия, г. Москва*
***WWW:** www.nival.ru (а также www.evil-islands.com, www.etherlords.com и www.blitzkrieg.ru)*
***Основные направления деятельности: разработка и локализация компьютерных игр***
***Штат сотрудников:** 120 человек*
***Первый крупный проект:** Аллоды: Печать тайны*
***Игры (разработанные):** 8*
***Игры (локализованные):** 70*

***Ключевые даты:***
*1996 — рождение Нивала*
*1998 — Аллоды: Печать тайны*
*1999 — Аллоды II: Повелитель душ*
*2000 — Проклятые Земли*
*2001 — Демиурги*
*2003 — Блицкриг, Демиурги II, Операция Silent Storm.*
*2003 — По итогам Конференции Разработчиков Игр'2003, Nival Interactive признана лучшим российским разработчиком компьютерных игр.*
*2004 — Операция Silent Storm: Часовые*

**— Как и в любой сплоченной команде, у вас, наверное, случаются некие забавные "компанейские" происшествия, легенды возникают... Может, даже обычаи какие-нибудь сложились? Поделитесь! (если, конечно, в этом нет ничего сверхсекретного;)**

— Интересных компанейских происшествий у нас, конечно, было очень много. Но все они, так сказать, "личного характера": боюсь, коллеги обидятся, если я предам их огласке;). Поэтому я лучше про обычаи расскажу! А обычаев у нас сложилось за восемь лет немало.

Начнем, пожалуй, с праздников, которые мы все отмечаем дружно и весело. Например, на День Рождения каждого сотрудника наши дизайнеры "рисуют" ему (ей) забавную открытку-коллаж, где помещают именинника в интересные костюмы, окружение или ситуацию. Эта открытка потом с теплыми словами поздравления рассылается по офису, чтобы никто не забыл поздравить именинника. И всем весело и приятно.

Вообще, все праздники мы отмечаем с душой и размахом, так сказать. На Хэллоуин устраиваем карнавал-маскарад, а на Новый Год — традиционный нивальский салют: с тележкой, до верху нагруженной всевозможными петардами, фейерверками различной степени громкости и яркости, бенгальскими свечами и прочими веселыми вещами, весь Нивал выходит на улицу, где примерно в течение часа наслаждается всевозможными взрывами. Машины при виде (и, главное, шуме) всего этого испугано разворачиваются в поисках обходных путей, а вот жители окрестных домов уже привыкли... И радуются вместе с нами.

Кстати об отдыхе — в нашем офисе есть свой бар, где мы не только отмечаем всевозможные праздники, но часто и просто, без повода, собираемся попить пива. По пятницам его частенько оккупируют нивальские любители кино для совместного просмотра новинок. Кстати, есть у нас в Нивале своя библиотека DVD и, конечно, библиотека игр. В них все рубятся после работы по локалке: уже много своих сложившихся "кланов" — стратегисты, любители шутеров, гонщики... Ну, а летом мы всей толпой (т.е. примерно сотней человек) ходим в походы с палатками, где отдыхаем на природе, с шашлыками и лимонадом;). Еще каждый год проекты (команды внутри компании, работающие над определенными играми, — *прим. Nickky*) печатают свои футболки. Потом гордо демонстрируют свой дизайн друг другу и выясняют, у кого футболки круче. Это уже тоже традиция. А вообще, всего, наверное, и не расскажешь... Но самое главное — живем дружно.

**— ...и интересно!;) Любопытных курьезов или необычных фактов, связанных с продуктами, наверное, тоже хватает?**

— О да! Как пример из последних — танки в Блицкриге II, которые в какой-то момент стали взмывать в небо и держать строй вместе с английскими истребителями. Выглядело это так комично, что весь проект полчаса заливался истерическим смехом, насилу успокоились. А когда персонажи ведут себя не так, как от них ожидалось, это, конечно, еще смешнее. Например, в Silent Storm бойцы и чудеса акробатики в духе "Матрицы" демонстрировали, и во всяких интересных, иногда весьма недвусмысленных;) позах оказывались... Но вот самый непревзойденный хит: представьте, несет наемник на плече своего раненого товарища, и при нажатии клавиш вправо/влево размахивается и... зашвыривает несчастного куда-то к краю карты. Разумеется, в Нивале сразу начали устраивать соревнования — кто дальше кинет:).

А в Демиургах II был такой случай: при сбое анимации Диаманда скакала на тигре-альбиносе без головы, подобно герою Майна Рида.

Ну, конечно, интересные факты бывают связаны не только с багами. Вот, например, когда выложили в Интернет русскую демо-версию "Часовых", западные игроки ее принялись скачивать с не меньшей активностью, чем наши. Мы даже удивились — им же там непонятно ничего будет! А они на форумах друг другу помогают, обмениваются информацией, кто что понял и у кого какие знания русского... Один игрок написал: "Эх, почему у меня вместо русского был французский язык в школе! О, мой папа когда-то учил русский — думаю, настала пора навестить любимых родителей!" Вот так мы и возвращаем людей к семейным ценностям!:)

**— Эдак скоро им наши игры локализовывать придется, а не наоборот...**

— Вообще-то все наши игры "локализуются" для Запада у нас же, нашим отделом локализаций. Вот недавно закончили локализацию Операции Silent Storm для китайского рынка — сразу две версии: на общепринятом китайском и на наречии "мандарин". Но вот адд-оны к тому же "Блицкригу" уже разрабатываются на Западе, причем последний из них — "Пылающий горизонт" — был разработан европейским издателем Блицкрига компанией CDV и прислан нам, можно сказать, "на утверждение". Так что уже немножко меняемся ролями — теперь они — разработчик, а мы в какой-то степени выступаем в роли издателя.

**— Кстати, как вам зарубежные игроки? Службу поддержки по пустякам не беспокоят?**

— Конечно, менталитет другой. По пустякам практически не беспокоят (ведь письма "Большое вам спасибо за замечательную игру" пустяками не назовешь!). С какой-то точки зрения они даже "посамостоятельнее" — например, вовсю используют редактор карт, делают новые карты, новые моды, сами воплощают в жизнь свои идеи по оптимизации игры. Ведь это у нас за 3-5 доллара можно купить диск "100 лучших игр 1995 года", зарубежные же игроки пиратством не избалованы и к покупке игры за 50 долларов (средняя цена) относятся очень ответственно, а раз уж покупают игру — выжимают из нее весь возможный "фан", включая и редактор карт.

**— Интересно, а как немецкие геймеры восприняли "Блицкриг"?**

— Да, вопрос закономерный — немецкое название, немецкий издатель на Западе (CDV Entertain-ment)...

Немецкие геймеры восприняли Блицкриг крайне положительно, особенно их порадовала возможность сражаться за родную нацию в немецкой кампании — этакая "политкорректность" игры, где эта нация представлена просто как еще одна воюющая сторона. Вообще, Германия, Франция и Англия формируют самое сильное коммьюнити Блицкрига на Западе — все-таки эмоционально им тема Второй мировой намного ближе. Причем, самые активные из этих трех наций — французы, но и немцы от них практически не отстают. Проводят всевозможные конкурсы и турниры, мастерят карты и моды...

**— Ладно, оставим тонкие вопросы национальных игровых пристрастий и вернемся к "Нивалу". Вы, конечно, знаете, что бывают просто хиты, а бывают — СУПЕРХИТЫ. Какой ниваловский проект вы лично считаете самым успешным за всю историю компании? А коллектив как думает?**

— Пожалуй, на данный момент наиболее успешным суперхитом от Нивала является "Операция Silent Storm". По "Часовым" говорить [illegible] рано, все-таки состоялся только русский релиз, хотя уже по его результатам видно, что проект весьма и весьма успешен. Но все-таки именно после революционного движка Silent Storm в лексикон русскоязычных игровых обозревателей был введен термин "разрушаемость".На зарубежных профессиональных ресурсах по разработке компьютерных игр ссылаемость на Silent Storm для иллюстрации той или иной мысли практически бьет все рекорды. Очень мало российских игр могут сравниться с такой высокой цитируемостью. Вышел даже ряд профессиональных статей, эдаких научных мини-трудов, посвященных Silent Storm'у.

**— А какой из последних проектов больше всего понравился/не понравился лично вам?**

— Здесь как и у любого игрока — последняя игра и есть на данный момент самая любимая. И Аллоды были, потом Блицкриг, в который играли с нивальцами по сети, затяжные дуэли с ними же в Демиургах II... Ну, и понятно, Тихо Штормило меня тоже, и этим Штормом унесло немало часов/дней/ночей.... А сейчас вот "Часовые"... А еще очень нравится один из пока не анонсированных проектов. Но — тсссссс!

**— Может, приоткроете завесу тайны — какие проекты ждут нас после "Часовых" и нового "Блицкрига"?..**

— Разве что жанр могу сообщить. Да и здесь, пожалуй, ничего нового не открою, ибо своему любимому направлению — стратегиям — мы за 8 лет никогда не изменяли и в ближайшее время не собираемся! А вот про

*Шумная вечеринка*

сеттинг, сюжет и прочие детали рассказать пока не могу. Всему свое время! Потерпите, это того стоит!

**— А Silent Storm был успешен скорее коммерчески или "общегеймерски"? Существуют ведь как хорошо продающиеся игры, в которые никто [у нас] не играет, так и наоборот. И, к сожалению, нередко выходит, что умные и интересные игры оказываются коммерчески провальными... Что вы вообще думаете по поводу массовой игровой культуры?**

— Массовая игровая культура — это не всегда плохо, ведь именно благодаря относительной уверенности в коммерческом успехе в такие проекты можно вкладывать большие деньги, что в свою очередь ведет к высокому качеству продукта. Игровая индустрия в этом смысле все больше становится похожа на кино: игры, как и фильмы, в основном делятся на две категории: крупнобюджетные блокбастеры и низкобюджетные экспериментальные проекты. Со вторыми все обстоит немного сложнее: во-первых, ни одну гениальную идею без денег воплотить невозможно, поэтому очень часто бывает так, что интересные игры в виду отсутствия ресурсов не доведены до ума. А во-вторых, "умное и интересное" по своему определению нравится меньшему количеству людей, чем просто фановое, — опять же, можно провести параллели с кино: при общепризнанном таланте Феллини большинство все равно предпочтет фильм Джеймса Камеруна. Так же и с играми: один из самых популярных сейчас жанров — шутер, потому что и весело, и вникнуть легче, чем, скажем, в стратегию, и при всеобщей занятости в целом требуется меньше времени на игру. А массовая популярность жанра в какой-то степени определяет и коммерческий успех игры. Жанр стратегии реального времени намного популярнее, чем пошаговой стратегии, поэтому Блицкриг коммерчески был более успешным проектом, чем Silent Storm — зато Операция Silent Storm, в свою очередь, стала некой вехой в индустрии, и даже во многом возродила интерес к пошаговому жанру.

**— Конечно, приятно говорить об удачах, успехах и прорывах, но ведь случались проколы?**

— Вы не поверите — проколов не было!

**— Не поверю!**

— :) Конечно, были какие-то ошибки, возникающие из-за отсутствия опыта, но они неизбежны на начальном этапе любого дела. Например, наш первый контракт был очень жестким, и, несмотря на то, что первый проект Нивала оказался успешным, его релиз не сильно улучшил тогда наше нелегкое и нестабильное положение начинающей компании, изыскивающей средства на разработку. Но зато мы заработали себе имя, что в начале пути намного важнее, чем материальная прибыль. Так что в итоге это все равно был прорыв.

**— Скажите, а как вы относитесь к белорусскому рынку игр, к нашим геймерам? Например, я знаю как минимум одного белорусского "дипломированного" вашего бета-тестера. Может быть, вспомнится еще что-то интересное, связанное с нашими игроками и страной вообще?**

— Мы считаем, что игры — вне границ, а геймеры — это одна общая национальность. Конечно, национальные особенности каждой страны накладывают определенный отпечаток на "игровые" характеристики человека. Например, в Америке предпочитают более массовые, не требующие много времени жанры, такие как шутеры и гонки, а в Европе (в том числе и в Белоруссии, и в России) больше любят "пораскинуть мозгами" и поиграть в стратегии. Но понятно, что это всего лишь общие цифры, единомышленников по жанру можно найти во всех уголках мира. И очень приятно, что в Белоруссии их так много! А вообще-то, наши национальные характеры имеют так много общего, что русских и белорусских геймеров мы не разделяем. Это все "наши":) А еще многие нивальцы родственно или духовно связаны с Белоруссией. Например, наш сценарист Сергей Величко родился в городе Новополоцке и учился на отделении режиссуры в Белорусской Академии Искусств. Наш коммьюнити менеджер Дмитрий Колпаков тоже довольно долгое время жил в Белоруссии. Так что у нас много точек соприкосновения.

**— Планируете ли где-нибудь свои филиалы открывать? Nival West — почти как Blizzard North, звучит!**

— Нет, пока не планируем, может только через пару-тройку лет;). Все-таки создание игр — творческий процесс, требующий сплоченных усилий большого количества людей. Все они должны представлять себе целостную картину проекта во всей ее динамике, а этого очень трудно достичь без ежедневного живого общения. Команда проводит очень много времени вместе за всевозможными обсуждениями и обучением друг друга — без этого не получится хорошей игры. Кроме того, люди общаются не только внутри одной команды — понятно, что программисты, моделлеры, текстурщики делятся друг с другом своим опытом. У нас даже есть так называемые "цеховые" собрания, где на общее обсуждение выносится какая-нибудь задача конкретного проекта, например, оптимизация пасфайндинга проекта Блицкриг II, и общими усилиями всех нивальских программистов выбирается оптимальный вариант решения этой задачи.

**— Кстати, на ваш взгляд, что нужно начинающим разработчикам? Уедешь ли далеко на одной целеустремленности?**

— В принципе, целеустремленность — один из решающих факторов, как и в любом другом деле; мы сами, можно сказать, начинали на голом энтузиазме. Но все-таки, помимо целеустремленности, важную роль играет профессионализм команды. В этом смысле сейчас стало проще: индустрия развивается, растет количество профессиональных кадров. Появились первые традиции российской игровой индустрии — та же КРИ (Конференция разработчиков компьютерных игр), где разработчики могут обменяться опытом друг с другом. В этих условиях начинающему разработчику намного проще обрести и поддержку издателя — и, возможно, в том числе и западного, ведь репутация российских разработчиков за рубежом укрепляется с каждым годом. Так что с этой стороны условия довольно благоприятны — особенно по сравнению с эпохой "старта" Нивала, когда понятия "российская игровая индустрия" не было и в помине, и приходилось быть первооткрывателями буквально во всем, что касается выхода на рынок.

Но есть и обратная сторона — растет конкуренция, а значит, растет и качество продуктов. Игровая индустрия стремится к совершенству семимильными шагами, современный геймер уже избалован "до нельзя", а игры становятся все более "сложносоставными" по разработке. Это когда-то нас устраивали и пиксели размером с арбуз, и отсутствие сюжета, и то, как монстры в "Думе" при попадании в них раскладываются на аккуратненькие красненькие квадратики. Сейчас же все эти так называемые "мелочи" вместе как раз-таки и есть тот финальный штрих, который "делают игру", органично дополняя геймплей (а иногда и в чем-то его формируют, как, например, разрушаемость интерактивного пространства в Silent Storm). Поэтому каждая мелочь должна быть выполнена максимально качественно. В Нивале над каждой составляющей игры работают настоящие профессионалы: помимо программистов, еще и дизайнеры игры и уровней, художники, моделлеры, текстурщики, аниматоры, сценаристы, звукорежиссеры... В общем, команда подобралась достойная!

**— А вообще, где будет находиться центральный офис компании лет так через пять-десять? Может, вовсе в Америку переедете?.. Или будете продолжать работать на родине при любых условиях?**

— Конечно, останемся! Во-первых, как ни банально это звучит, родину мы любим. Честно. Во-вторых, в России очень сильная теоретическая база в области математических и физических наук, и наш еще только что одипломированный выпускник какого-либо технического вуза с легкостью составит конкуренцию любому американскому программисту с несколькогодичным стажем работы. А в-третьих, за это время Америка вполне может перестать быть центром мирового игростроения. Уже сейчас о себе заявляет все больше европейских компаний, выходят на рынок новые студии. Кстати, в последнее время на западном рынке появился очень большой интерес к восточноевропейским и, в частности, постсоветским компаниям. Так что, может, это американские студии к нам перебираться будут:). Ну, а скорее всего игровая индустрия со временем станет космополитна. Например, место проведения E3 будет выбираться каждый год — из страны в страну. Так что ну никакого резона перебираться в Америку у нас нет!

**— Какой вообще вам видится Нивал через, скажем, десяток лет? И что в индустрии сделает компанию именно такой?**

— Ни много ни мало — ведущий мировой разработчик компьютерных игр. С возможным промежуточным этапом — ведущий европейский разработчик. Звучит довольно самоуверенно, но предпосылки для такого прогноза есть. Во-первых, в целом российская игровая индустрия развивается очень хорошими темпами. Уже сейчас наши команды уверенно выходят на мировой рынок и получают там высокое признание со стороны игроков, прессы и иностранных коллег. Через пять-десять лет позиции наших разработчиков еще больше укрепятся на мировом рынке, и выход в мировые лидеры российского разработчика, что сейчас еще многим кажется маловероятным, будет логичен и вполне ожидаем. Мы же, со своей стороны, можем без ложной скромности сказать, что каждый наш новый проект — это еще один шаг, скорее, даже прыжок вперед. И те пять-десять проектов, которые мы выпустим за эти пять-десять лет, приведут нас к вершине игродельческого Олимпа. Потому что у нас есть профессионализм, опыт, много идей для воплощения и самое главное — любимое дело.

## Интервью с Георгием Осиповым (Блицкриг I, II)

Вышедший в прошлом году "Блицкриг" сумел снискать заслуженное уважение как среди матерых стратегов, так и среди новичков. Историческая достоверность, увлекательные сюжетные миссии — "молниеносная война" однозначно прошла успешно, игроки сдались без боя. Уже в разработке сиквел, "Блицкриг 2". Что же осталось "за кадром" пресс-релизов и прочей официальной информации? Об этом — небольшое блиц-интервью с Георгием Осиповым, руководителем проекта "Блицкриг II".

**— Блицкриг II это...**

— Блицкриг II — это продолжение лучших идей оригинального Блицкрига с углублением стратегических возможностей и расширением географии действий. Кратко, но емко, так как все нововведения (возможность вызова подкрепления, второстепенные миссии, новые юниты и прочее) так или иначе отвечают этому определению.

**— Трехмерность в Блицкриг II (и вообще в подобных стратегиях) — это дань времени или реальная необходимость?**

— Скажем так: это не дань, а формат времени, и он действительно влияет не только на визуальные решения. Например, в Блицкриге II новый 3D-движок не только вносит определенные графические изменения, но и повышает интерактивность игрового пространства. Конечно, это самым непосредственным образом влияет и на игровой процесс, расширяя возможности принятия игроком тактических решений.

**— При разработке вы ориентируетесь, скорее, на опытного стратега или на новичка?**

— Конечно, основная ориентация у нас идет скорее на знатоков жанра, хотя начальные обучающие миссии смогут подготовить к основным действиям не только новичков Блицкрига, но и новичков жанра стратегий реального времени вообще. В последующих сражениях мы действительно старались сделать так, чтобы игрок с любым уровнем опыта чувствовал себя комфортно. В каждой миссии помимо основного задания есть второстепенные задачи, выполнение которых приносит различные дополнительные бонусы и зачастую влияет на общее прохождение миссии. Например, выполняя основную операцию, вы видите речную пристань. Указано, что ее захват принесет вам возможность вызова дополнительных подкреплений по реке, но если вы по какой-либо причине не уверены в своих силах, можете не браться за эту задачу. Таким образом, контроль за сложностью и стилем игры находится в руках игрока.

**— А какие самые заметные, на ваш взгляд, недостатки/недочеты Блицкрига будут исправлены/учтены в сиквеле?**

*Мозговой штурм (проект "Блицкриг 2")*

— Практически все изменения в Блицкриге II, включая графические, направлены на одно — углубление стратегических возможностей игрока. Соответственно, все те моменты, которые можно было изменить в эту сторону, были учтены и исправлены, равно как были учтены и пожелания самих игроков. Что касается самого заметного изменения, приведу такой пример: после выхода оригинального Блицкрига высказывалось недовольство из-за невозможности строительства юнитов. С одной стороны — с Блицкригом мы старались донести до игроков историческую достоверность, сам дух войны, в которой, возможно, сражались их деды. А введи мы возможность трансформации комбайнов в танки единым кликом мышки, о каком реалистичном духе войны могла бы идти речь?! С другой же стороны, элемент строительства юнитов действительно обеспечил бы игрока еще большей стратегической свободой, а именно к этому мы стремились в Блицкриге II. В итоге было принято весьма удачное решение — ввести в Блицкриг возможность вызова подкреплений по выбору. Таким образом, это альтернативный вариант "создания юнитов", а то, что состав и время вызова подкрепления зависит от действий игрока, придает игре еще больше реализма и стратегической глубины.

**— Мысли по поводу Блицкриг III есть?**

— Сейчас все мысли заняты Блицкригом II и ни о чем другом думать времени не остается. Да и рано, наверное, пока об этом думать. На решение о создании сиквела влияет много моментов: наличие инновационных идей, которые вынесут концепцию игры на новый уровень, желание игроков увидеть продолжение и многое другое, что выявляется уже после релиза. А пока мы полностью сконцентрированы на создании Блицкрига II.

**— Релиз произойдет еще сравнительно нескоро (первый квартал 2005) — увидим ли мы до того времени демо-версию? И планируется ли публичное бета-тестирование?**

— Разумеется, будет демо-версия, но точные сроки ее релиза пока не назову. Про бета-тестирование с уверенностью можно сказать только одно: оно будет, но вот в какой форме — публичной или закрытой — это покажет время... и наш отдел тестирования.

## Nival в цифрах

- Для "Операции Silent Storm" было записано 5849 реплик и 6415 звуковых эффектов
- У каждого персонажа "Операции Silent Storm" примерно 3000 анимаций
- Ежедневно в Нивале пишется около 2000 строк кода...
- ...и рисуется в среднем 5 эскизов
- Нивал на постоянной основе сотрудничает с более чем 50-ю актерами московских театров (для озвучки своих и локализуемых игр)
- В неделю Нивал выпивает в среднем 12 банок кофе и одну бочку пива
- Над созданием первой нивальской игры ("Аллоды") работало 12 человек

# Nival в играх

**Аллоды: Печать тайны (Rage of Mages)**
*Год выхода: 1998*
*Варианты выпуска: коробочное издание (1 CD)*
*Жанр: стратегия реального времени / RPG*

В "Аллодах" игроки получили уникальную по тем временам RTS с ролевыми элементами (скорее даже RPG со стратегическими элементами), но самое главное — это была первая российская действительно увлекательная фэнтэзийная игра! В ней вместо фабрик и танковых клиньев — три-четыре героя и несколько наемников. Вместо скучного kill'em'all — интереснейшие сюжетные миссии (правда, порой чересчур проскриптованные). А еще — приятная графика, возможность выполнения миссий различными путями, необычный мир аллодов, симпатичный сюжет... В итоге, первый проект Нивала оказался чрезвычайно успешным (впрочем, как и все остальные). Любителям качественных игр и обладателям не самых шустрых машин — строго рекомендуется.

**Аллоды II: Повелитель душ (Rage of Mages II: Necromancer)**
*Год выхода: 1999*
*Варианты выпуска: коробочное издание (1 CD)*
*Жанр: стратегия реального времени / RPG*

Блестящие "Аллоды" получили отличное продолжение. Хотя графический движок практически не изменился, огромное количество изменений придали игре действительно серьезный и законченный вид. Небольшая смена игрового антуража (с Умойра перебрались геройствовать на Язес) не повлияла на общую концепцию: города, где сдается награбленное в процессе прохождения миссий добро, сюжетные и бонусные миссии, небольшая группа-партия единомышленников... Стоит отметить и бОльшую сбалансированность игровых персонажей (воин нынче без поддержки мага — ничто), приятные нововведения (автокастинг заклинаний), поддержку мультплеера. Как следствие — получилось отличное продолжение отличной игры.

**Проклятые Земли (Evil Islands)**
*Год выхода: 2000*
*Варианты выпуска: экономичное/коробочное издание (2 CD), коллекционное издание (4CD, включает Аллоды I-II)*
*Жанр: трехмерная стратегия реального времени / RPG*

Через некоторое время после выпуска Blizzard незабвенного Diablo Нивал выпускает "наш ответ загранице" — удивительную, полностью трехмерную (!!!) RPG с элементами RTS. Или RTS с элементами RPG?.. Короче, Аллоды III. По концепции — пожалуй, по сюжету — нет. Нашему герою Заку предстоит вернуть память и разобраться, что же он забыл в этом странном фэнтезийном мире... Интерфейс очень удобен, трехмерная графика даже сейчас хорошо выглядит, ну а игровая механика, "душа", геймплей — это на традиционно высоком для Nival уровне. Если четыре года назад вам из-за недостаточной мощности компьютера (или по другим причинам) пришлось пропустить "Проклятые земли", то теперь самое время наверстать упущенное: благо, единственный более-менее серьезный недостаток (линейность сюжета) с лихвой компенсируются тонной преимуществ. Всячески рекомендую.

**Демиурги (Etherlords)**
*Год выхода: 2001*
*Варианты выпуска: экономичное/коробочное издание (2 CD)*
*Жанр: трехмерная пошаговая стратегия (с элементами MtG;)*
*Обзор: "ВР" N1'2002*

После трех подряд "реалтаймовых" проектов, компания решает уделить внимание и пошаговым стратегиям. Как всегда, игра делается с размахом: удивительной красоты трехмерный движок дополняет уникальное решение битв — карточные сражения! Фанаты Magic: The Gathering рыдают от восторга. По стратегической части, конечно, Демиурги получились не слишком удачными: небольшие карты (следствие трехмерности), отсутствие возможности "застройки" замков, ограниченная система ходов (действие=ход). Зато "боевая" составляющая удалась на славу. Шутили, что Nival стоило бы продать графический движок компании Wizards of the Coast, авторам MtG — уж больно он был хорош. Во многом действительно благодаря захватывающему дуэльному режиму с широким выбором карт и их достаточной сбалансированностью, а также сильному мультиплеерному режиму (поиск оптимальной колоды и постоянные дуэли с живыми противниками долго не приедались) Демиурги снискали большую популярность как на родине, так и за рубежом.

**Блицкриг (Blitzkrieg)**
*Год выхода: 2003*
*Варианты выпуска: экономичное (2 CD)/ DVD-box (3 CD)*
*Жанр: стратегия в реальном времени*
*Обзор: "ВР" N5'2003*

Похоже, во время бума моды на разработки "по Второй мировой", внутри Nival-а было принято решение вернуться в привычный для компании жанр стратегий реального времени. Правда, стратегию сделать на военную тему. В итоге играющий народ получил качественную масштабную RTS в антураже Второй Мировой, с детально проработанной исторической составляющей кампаний каждой из трех (Союзники, Германия, СССР) сторон, представленных в игре. Симпатичная изометрическая графика, весьма интересные ключевые сюжетные миссии (чего, правда, нельзя сказать о "случайных", генерируемых в реальном времени, картах), достаточное количество разнообразных тактик вкупе с исторической достоверностью — в итоге Sudden Strike отдыхает, а любители хороших стратегий — наслаждаются. Наслаждаются "Блицкригом".

**Демиурги II (Etherlords II)**
*Год выхода: 2003*
*Варианты выпуска: экономичное и DVD-box издания (3 CD)*
*Жанр: трехмерная пошагово-реалтаймовая стратегия (с элементами MtG)*
*Обзор: "ВР" N11'2003*

В сиквеле разработчики досконально переработали стратегическую составляющую и оставили практически без изменений дуэльную часть (разве что карт немного добавили). Теперь игру нельзя назвать пошаговой стратегией: кнопки "конец хода"-то нет! Герой один, причем все его навыки переносятся из миссии в миссию. Однако действие на "стратегической карте" не блещет разнообразием: герой бродит от NPC и обратно, причем даже новые строения (алтари, телепорты) и корабли не сильно вдохновляют на "стратегические" подвиги. Зато дуэльная часть, как и в Демиургах, очень хороша и увлекательна. Графический движок, правда, несколько устарел, зато блестящая анимация монстров в боях радует глаз. В итоге имеем классную "карточную" фэнтэзи-игру с приятным бесплатным дополнением в виде стратегического режима.

**Операция Silent Storm (Silent Storm, S²)**
*Год выхода: 2003*
*Варианты выпуска: экономичное и DVD-box издания (2 CD)*
*Жанр: трехмерная пошаговая тактическая стратегия*
*Обзор: "ВР" N9'2003*

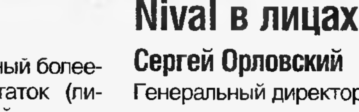
Снова Вторая Мировая, но уже не такая достоверно-реалистичная, как в "Блицкриге", да и жанр поменялся. Но это ничуть не умаляет достоинств S²: удивительно красивой трехмерной графики, потрясающей интерактивности окружения (читай: "полной разрушаемости") и отличной играбельности. Сюжет, конечно, мог бы быть выразительнее, задания — разнообразнее, трава зеленее да солнце ярче... Но игра на самом деле получилась очень качественной и яркой. Fallout Tactics в сплаве с Jagged Alliance в полностью разрушаемом трехмерном мире и военных антуражах — что еще надо любителю хороших игр, а особенно — ценителю стратегий?..

**Операция Silent Storm: Часовые (Silent Storm: Sentinels, S³)**
*Год выхода: 2004*
*Варианты выпуска: экономичное издание (2 CD)*
*Жанр: трехмерная пошаговая тактическая стратегия*
*Обзор: "ВР" N6'2004*

Самый свежий на данный момент релиз Nival — дополнение к "Операции Silent Storm". Несмотря на то, что игра не требует наличия оригинала для установки, очевидно, что S³ все же не является самостоятельным продуктом. Тем не менее, присутствуют новые карты, миссии, оружие (около 20 стволов), гибко варьирующаяся сложность прохождения, денежная система и та же великолепная графика/физика. На выходе получаем отличное дополнение к отличной игре.

*"Атас! Танки в городе!"*

*В ниваловском баре можно и пивка попить, и кино посмотреть*



# Nival в лицах

**Сергей Орловский**
Генеральный директор, основатель компании.
**Любимая игра от Нивала:** "Проклятые Земли" и "Часовые".
**Любимая игра вообще:** Master of Orion II.

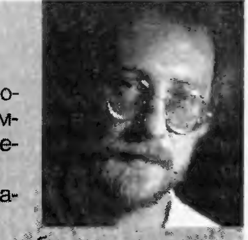
**Дмитрий Девишев**
В Нивале с 1996-го года. Программист AI "Аллодов", руководитель проекта "Аллоды II", гейм-дизайнер "Проклятых Земель", руководитель проекта "Блицкриг", в настоящий момент — директор по разработке.
**Любимая игра от Нивала:** "Я их все люблю, но по-разному:). Если так нужно выбрать — ну, пусть будут "Аллоды II".
**Любимая игра вообще:** "Тоже непростой вопрос. Наверное, Final Fantasy".

**Георгий Осипов**
В Нивале с 1996-го года. Участвовал в проектах "Аллоды", "Операция Silent Storm", заместитель руководителя проекта "Блицкриг", в настоящее время — руководитель проекта "Блицкриг II".
**Любимая игра от Нивала:** "Демиурги II".
**Любимая игра вообще:** Magic the Gathering.

**Юрий Блажевич**
В Нивале с 1997-го года. Программист интерфейса "Аллодов", ведущий программист "Проклятых земель" и "Блицкрига". В настоящее время ведущий программист "Блицкрига II".
**Любимая игра от Нивала:** "Блицкриг".
**Любимая игра вообще:** "Любимых игр давно нет: есть те, что нравятся. А нравится многое... Вот, например, X-com, из ролевых — Knights of the Old Republic".

**Виктор Сурков**
В Нивале с 1998-го года. Свой художественный талант приложил к играм "Аллоды II", "Проклятые Земли", "Демиурги". Арт-директор "Операции Silent Storm". В настоящее время является арт-директором необъявленного проекта.
**Любимая игра от Нивала:** "Аллоды I и II".
**Любимая игра вообще:** Warcraft II.

**Алексей Борзых**
В Нивале с 1996-го года. Как 3D моделлер участвовал во всех проектах Нивала, кроме "Блицкриг". В настоящее время — ведущий 3D моделлер необъявленного проекта.
**Любимая игра от Нивала:** "Демиурги".
**Любимая игра вообще:** Contra 1998 (KONAMI).



**Дмитрий Захаров**
В Нивале с 1998-го года. Руководитель проектов "Проклятые земли", "Операция Silent Storm", "Операция Silent Storm: Часовые".
**Любимая игра от Нивала:** "Операция Silent Storm", "Часовые".
**Любимая игра вообще:** "Самую любимую игру назвать сложно, но есть игры, на которые я ориентируюсь по качеству. Если быть кратким, это MAFIA, серия Max Payne, серия Jagged Alience, серия Fallout, Half-Life, серия Hitman, S.W.A.T., серия TOCA, Operation Flashpoint, Sid Meier's Pirates!, Call Of Duty, MoHAA, America's Army, Vietcong, Full Spectrum Warrior, MGS2, GT3:A-Spec, Driv3r, серия TOCA, серия Colin McRae Rally, NFS:PU, серия Metal Slug, Evil Genius..."

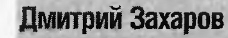
**Андрей Чернышев**
В Нивале с 1999-го года. 3D-моделлер для "Проклятых Земель" и "Демиургов", ведущий художник "Операции Silent Storm", в настоящее время — руководитель необъявленного проекта.
**Любимая игра от Нивала:** "Операция Silent Storm" и "Часовые".
**Любимая игра вообще:** Worms.

**Олег Глазунов**
В Нивале с 1996-го года. 3D моделлер "Аллодов", ведущий художник "Демиургов". В настоящий момент — ведущий гейм-дизайнер необъявленного проекта.
**Любимая игра от Нивала:** "Аллоды II" и "Блицкриг".
**Любимая игра вообще:** крестики-нолики.

**Александр Мишулин**
В Нивале с 1999-го года. Дизайнер миссий в "Проклятых Землях", ведущий гейм-дизайнер "Операции Silent Storm", сейчас — ведущий гейм-дизайнер необъявленного проекта.
**Любимая игра от Нивала:** "Демиурги".
**Любимая игра вообще:** серия Final Fantasy.

**Андрей Гулин**
В Нивале с 1999-го года. Программист AI "Проклятых Земель", ведущий программист "Операции Silent Storm", в настоящее время — ведущий программист необъявленного проекта.
**Любимая игра от Нивала:** "Операция Silent Storm" и "Часовые".
**Любимая игра вообще:** Starcraft.

**Павел Епишин**
В Нивале с 1999-го года. Программист "Проклятых Земель" и "Демиургов", ведущий дизайнер игр "Операции Silent Storm" и "Часовые".
**Любимая игра от Нивала:** "Аллоды I и II".
Любимая игра вообще: серия Final Fantasy.



## Интервью с Дмитрием Захаровым (Операция Silent Storm)

В прошлом году игровая общественность была по-хорошему шокирована выходом игры "Операция Silent Storm": потрясающего качества тактической стратегии с грамотно использованным RPG-элементом и прочими вкусностями. А совсем недавно вышло полноценное продолжение под названием "Операция Silent Storm: Часовые". Об успехах и планах на будущее рассказывает Дмитрий Захаров, руководитель проекта "Операция Silent Storm":

**— "Операция Silent Storm" вполне заслуженно собрала богатый урожай наград игровых изданий и получила признание в геймерской среде. На ваш взгляд, что сильнее всего захватывает в игре, что притягивает игроков?**

— Как мне кажется, здесь большую роль сыграли два фактора. Во-первых, это свобода тактических решений, которую получает игрок благодаря полностью интерактивному миру Операции Silent Storm. Он может решить практически каждую задачу в игре по-своему, играть в своем стиле, в свою игру. Конечно, это пришлось по душе многим геймерам. А во-вторых, уже очень давно не выходило качественных игр в пошаговом жанре. Многие говорили, что он уже исчерпал себя, что пошаговые игры уже никому не интересны в наше время скоростей. "Операция Silent Storm" была своего рода прорывом, возрождением жанра, причем не только для его фанатов, но и для многих игроков, которые именно с этой игрой открыли для себя жанр TBS.

**— Почему именно Вторая Мировая, причем с заметными отклонениями от традиционных исторических взглядов? Почему не альтернативный мир будущего, например?**

— Во Второй Мировой человеческий фактор играл очень важную роль, один хороший разведчик действительно мог повлиять на ход истории, а война не шла на уровне "красных кнопок". Кроме того, это богатейшая эпоха для компьютерной игры, так как в ней представлены самые разнообразные по техническим характеристикам образцы вооружений. С другой же стороны, многие тайны Третьего Рейха до сих пор не раскрыты, и как знать, какое секретное оружие разрабатывалось в их лабораториях. То есть, хотя игра и не является исторически достоверной, все наши отклонения от хода событий все равно имеют под собой реальную историческую подоплеку. Получился такой тонкий синтез истории и фантастики, что, на мой взгляд, намного интереснее, чем еще один вариант будущего.

**— Что вы не успели/не смогли реализовать в "Часовых"? А что превзошло ожидания?**

— Вообще все то, что мы обещали в "Часовых", мы воплотили в игре. Точнее, воплотили столько всего, что, по мнению игровых критиков, "Часовые" — намного больше, чем обычный аддон. И хотя при разработке "Часовых" мы во многом ориентировались на пожелания игроков, конечно, не все их удалось реализовать на практике. Нас просили ввести огнеметы, дробовики, станковые пулеметы, которые можно было бы разбирать и переносить с места на место, даже собак, которые должны были подбегать к противнику, дергать запал и подрывать его вместе с собой, и много еще всяких веселых вещей. Все это требовало не только изменений на уровне программирования, но и дополнительного тестирования, изменений в балансе игры, то есть объема работ, равных полноценному сиквелу, на что мы изначально не нацеливались. Что превзошло все наши ожидания, так это то, что после релиза Часовых все были настолько довольны игрой, что игроки на нашем форуме на полном серьезе предлагали скинуться на ящик пива для нас и даже поставить Нивалу памятник!;)

**— Самый запомнившийся момент в разработке "Операции: Silent Storm"?**

— Памятных моментов было очень много, конечно... Например, когда мы только внесли в игру систему разрушений, очень запомнилось, как сразу игра ожила. Есть и забавные воспоминания — вот один случай, например: изначально гражданские лица в игре были нейтральны как к игроку, так и к его противнику. Потом мы решили, что намного интереснее будет, если мирные жители также будут непосредственно участвовать в игровом процессе. Для этого ввели в игру такую систему, при которой гражданские по умолчанию нейтральны, но если в них попадают, начинают активно "защищаться", то есть воевать против обидчика. В общем, как говорится, "Мы народ мирный, нас не тронь — и мы не тронем". И вот наш дизайнер уровней Паша Елисеев проверяет свой уровень после очередной его "подкрутки" программистами. А они его не только "подкрутили", но и ввели ту самую новую систему с мирными жителями, о чем Паша не знал. И, представьте, сидит человек на знакомом ему до последнего пикселя уровне, нечаянно выстрелом задевает мирного жителя, и тот начинает его в буквальном смысле "мочить", чего, конечно, Паша ну никак не ожидал. Разразилась такая буря эмоций: "АИ живет своей собственной жизнью!", "Игра эволюционирует самостоятельно!" Конечно, ему все потом объяснили, но до этого (да и после) очень долго веселились...

**— Что собираетесь реализовать в необъявленном сиквеле?**

— О сиквеле речь пока еще не шла, хотя мы и начали опрос на наших форумах о том, что бы игроки хотели видеть в Silent Storm II. Но это достаточно обычная для нас практика — собирать мнения и идеи игроков после выхода проекта. Пока никакого решения о том, быть или не быть Silent Storm II, мы еще не приняли, да, собственно, пока этот вопрос и не рассматривался. Что касается творческих планов, то здесь однозначно одно — двигаться вперед!

Долгий кодинг не проходит бесследно;) (Станислав Пугач, "Блицкриг 2")

Прям чувствуется, как скрипят мозги (проект "Блицкриг 2")

**Николай "Nickky" Щетько**
**(me@nickky.com)**

**Благодарим Ларису Бакланову и Дмитрия Колпакова за неоценимую помощь в подготовке материалов рубрики.**

**АНОНС**

# GTA: San Andreas

*Жанр:* "симулятор бандита" (TPS/городские гонки)
*Разработчик:* Rockstar Games
*Издатель:* Take 2 Interactive
*Дата выхода:* PC — неизвестна, PS2 — 22.10.04
*Суть:* GTA возвращается! Даешь больше, круче, красивее!

**Думаю, практически все играли или, по крайней мере, слышали про игры серии Grand Theft Auto (в дословном переводе — "крутая ворованная тачка"). Приключения бандитов в большом городе с головокружительными погонями, перестрелками и прочими увлекательными моментами сразу пришлись игрокам по душе (кстати, GTA 1 вышла в далеком 1997-м). Затем были продолжения, переход в "полный 3D". Удивительная свобода, отличная графика, море возможностей, интересный сюжет уже стали своеобразной визитной карточкой сериала... Но основная идея осталась неизменной: воруем машины, катаемся на них по огромному городу (теперь — городам), ввязываемся во все "разборки", стреляем, скрываемся от полиции. В общем, ведем самую, что ни на есть, добропорядочную бандитскую жизнь. С момента выхода последнего суперхитового проекта GTA Vice City уже прошло достаточно времени, и всем, конечно, не терпится узнать, что же нового приготовили нам кудесники из северного отделения Rockstar Games.**

В июньском выпуске американского журнала "Game Informer" (а позже — и в других изданиях) появилось десятистраничное эксклюзивное превью новой игры серии GTA — GTA: San Andreas (http://www.rockstargames.com/sanandreas/). Разумеется, материал был тут же отсканирован и выложен в сеть, но вскоре представители GI потребовали убрать "сканы" практически из всех источников, однако авторитетному сайту gtagaming.com было разрешено оставить краткий синопсис материалов (http://www.gtagaming.com/ sanandreas/gameinformer) и парочку неэксклюзивных скриншотов. Итак, о чем же пишет заокеанская пресса?..

А пишет она о том, что главным персонажем GTA: San Andreas станет некто Карл Джонсон (Carl Johnson), возвращающийся в родные края после пяти лет пребывания в небезызвестном Liberty City. После смерти брата из-за трагического случая Карл покидает родной Los Santos и возвращается лишь на похороны внезапно умершей матери. Вернувшись, он обнаруживает, что бывшая его банда — в упадке, старший братец с сестрицей ждут не дождутся возможности перегрызть друг другу глотки, да и вообще, дела дома — наперекосяк. Еще и два шизика-полицейских (до ужаса продажных) на хвост уселись, уверенные, что нашли козла отпущения... Ну как тут, даже при всем желании мира и спокойствия, снова не выйти на улицу?

San Andreas — это уже не город, это "типа штат". То есть три огромных города плюс все пространство между ними (да-да, долгожданная сельская местность и пригороды, включая холмистую местность и даже достаточно высокую гору): Los Angeles (Los Santos), San Francisco (San Fierro) и Las Vegas (Las Venturra). Каждый из городов — примерно такого же размера, как Vice City (!!!). Как и прежде,

города будут открываться по мере продвижения по сюжетной линии. К слову, игра планируется в четыре-шесть раз больше в сравнении и с GTA III, и с GTA: Vice City. Каждый город сделают неповторимым (обещают детальную проработку внутренних интерьеров зданий и связанные с этим задания, новые специализированные автомобили и т.д.), да и сельская местность будет обладать уникальными персонажами, событиями, квестами и так далее. В San Andreas даже возведут собственный Голливуд — Vinewood. Кроме прочего, разработчики обещают куда как более высокий уровень интерактивности всего игрового окружения.

Графический движок был переработан, что позволило добавить новые фишки вроде мягкого освещения в зданиях, технологий радиального освещения и более реалистичных теней (вкупе с отражениями). Для каждого объекта имеется две отдельные модели (дневная и ночная), которые будут взаимодействовать по законам реальной "анимации столкновений", т.е. модной нынче "тряпичной физики". О музыке ничего сказано не было, но известно, что одним лишь gangsta rap саундтрек не ограничится. Переработанными также окажутся системы прицеливания и управления камерой (детали не разглашаются, но разработчики ссылаются на Manhunt).

Кроме того, в San Andreas станет доступным чуть ли не построение собственной криминальной империи: возможности, по сравнению с покупкой недвижимости в Vice City, будут значительно расширены (разработчики даже обещают возможность "порулить" собственным казино). Планируется сделать множество реверансов в сторону двух предыдущих игр серии. AI улучшат: теперь NPC будут более "разумно" реагировать на ваши противоправные, в основном, действия. Более того, AI станет динамически отслеживать ваш класс игры и подстраиваться под него, что должно заметно облегчить игровой процесс новичкам. Миссии сделают разнообразнее, сюжетная линия будет слабее от них зависеть: вы не почувствуете себя "вне сюжета", даже если находитесь не на задании. Для выполнения миссий-квестов позволят брать в помощь до трех членов банды (практически бесплатное пушечное мясо).

В назидание американцам и прочим бюргерам введен параметр физического состояния героя: если кушать фастфуд-дрянь и не ходить в "качалку", то очень скоро можно стать толстым и обрюзгшим, что самым неприятным образом скажется на вашем альтер-эго (бегать будет сложнее, сила уменьшится и т.д.). Даже прическа (!) теперь будет иметь значение. Кроме изменения цвета и формы собственных волос, Карл сможет драться врукопашную разными стилями, различными методами угонять машины, грабить дома и плавать.

Само собой, предусмотрено новое оружие (плюс возможность стрельбы с двух рук одновременно), да и парк транспортных средств, конечно, сильно увеличится: из интересных новинок стоит отметить велосипед, для поддержания скорости которого придется постоянно "крутить педали" (нажимать на кнопку). Кстати, все "железные друзья" теперь будут пылиться и ржаветь — дань реализму.

На Sony Playstation 2 эта "глыба" появится в октябре и займет один двухслойный DVD (!), а PC-версия пока даже не объявлена. Но, думаю, Take2 не упустит шанса подзаработать, так что PC-версия наверняка появится — но, похоже, не раньше, чем через год. Хотя такую игру можно ждать до-о-олго.

**Николай "Nickky" Щетько**
**(me@nickky.com)**

АНОНС

# Splinter Cell 3

***Сайт игры:*** *http://www.splintercell3.com/*
***Жанр:*** *stealth-action*
***Разработчик:*** *Ubisoft Montreal*
***Издатель:*** *Ubisoft*
***Похожесть:*** *Splinter Cell, Splinter Cell: Pandora Tomorrow*
***Минимальные требования:*** *1GHz, 128 Mb RAM, 64 Mb VRAM (с поддержкой DirectX 8.1), 3 Gb hard drive space*
***Рекомендуемые требования:*** *1.4 GHz, 512 Mb RAM, 128 VRAM (с поддержкой DirectX 8.1), 3 Gb hard drive space*
***Дата выхода:*** *4-й квартал 2004 г.*

**Ubisoft не перестает восхищать своими новаторскими идеями. В то время, пока шанхайская студия вовсю пыхтела над созданием второй части Splinter Cell (на результат работы китайских мастеров мы уже успели накатить не один десяток бочек), монреальская студия, которая в свое время подарила нам первую часть, совершенно независимо разрабатывала Splinter Cell 3. Обращаю ваше внимание, что именно монреальская — та самая, которая разработала ряд неожиданных и профессиональных игр, получивших от нашей редакции в свое время наивысшие оценки: Prince of Persia: The Sands of Time, Splinter Cell, Rainbow Six 3: Raven Shield. С чем связана такая странная политика Ubisoft, сказать сложно, но тот факт, что третью часть приключений Сэма Фишера мы получим уже в этом году, не может не радовать.**

**...И** вот наступил год 2008-й, и вновь судьба мира находится в руках простого американского парня, который должен уже в третий раз придушить этими самыми руками угрозу для этого самого мира. Цветок зла на этот раз пустил свои корни неподалеку от места проведения World Cyber Games и родины самых умных starcraft'еров — в Северной Корее. Как и прежде, в лучших традициях жанра, придется незаметно проникать на территорию, подчиненную врагу, вершить там доброе-светлое-вечное, устраивая всем злобным террористам темную, и с радостью кидаться к точке выхода, возвещающей о начале следующей миссии.

Сразу хочется отметить, что Сэм Фишер дослужился до права носить на поясе такой необходимый для каждого специального агента предмет, как нож. Для чего нужен нож, я думаю, знают все. Во-первых, им можно что-нибудь разрезать, во-вторых, им можно кому-нибудь угрожать, в-третьих, им можно не только угрожать но и... нет, такого в игре не будет. Ножом вам не позволят никого убить. Сэм — не мясник, да и с расползающейся по земле лужей крови надо что-то делать, чтобы враги от ее вида не упали в обморок. Также не забывайте про возрастной ценз: если бы нож действительно использовался в качестве оружия, то испытать все "удовольствие" от убийства с его помощь смогли бы только люди, достигшие 18-ти лет, а по заявлению представителя UbiSoft, они стараются, чтобы все их игры подпадали под категорию Teens (FarCry стал необходимым допущением).

Во-вторых, разработчики третьей части очень серьезно подошли к вопросу наделения нашего героя новыми способностями. И если с перемещением все понятно (прыжки, подтягивания и ходьба остались практически без изменений, добавили лишь возможность ползать), то в плане рукопашного боя Сэм стал настоящей машиной смерти. Зацепиться ногами за балку под потолком и скрутить проходящему под ним часовому шею? Без вопросов.

Подкрасться к противнику сзади, схватить его и придушить? Можно и это. Нанести точечный удар ладонью в горло? Всадить кулаком в солнечное сплетение? Пинком в мягкое место придать недругу должное ускорение (а впереди пропасть...)? Все что душе угодно, а учитывая великолепную, еще никем не превзойденную анимацию и в разы улучшенный графический движок, можете представить себе, насколько реалистично это будет смотреться.

Обратите внимание на дату происходящих событий... По мнению разработчиков, к 2008-му году на вооружении у бойцов Третьего Эшелона будут ультрасовременные винтовки-трансформеры! Так, основное оружие Сэма легким движением руки может превращаться или в снайперскую винтовку, или в штурмовую винтовку, или... в дробовик. Что делать с первыми двумя мне еще понятно, но Фишер, бегающий по уровням с дробовиком под мышкой, на мой взгляд, — нонсенс.

Основная претензия к Pandora Tomorrow — отсутствие интерактивности: солдаты падают, словно статуи, мебель прикручена к полу намертво, а все предметы словно приклеены супер-клеем. Это сильно раздражает человека, успевшего привыкнуть к физике UT2003, FarCry и Painkiller, поэтому специально для таких "разбалованных" господ монреальцы прикрутили к своему детищу очень качественный физический движок. Причем, в отличие от Thief 3, в котором куклы врагов падают как угодно, но только не так, как надо, Splinter Cell 3 демонстрирует в роликах rag doll физику без нелепого заламывания рук и ног под углами, противоестественными человеческой анатомии. Нельзя не упомянуть и про небольшие косметические изменения — такие, как, например, нормальные двери, которые теперь не будут сами по себе закрываться, и эффектно бьющиеся стекла.

Для повышения реиграбельности разработчики решили отказаться от полностью линейных миссий, волокущих нас за холку от точки входа к точке выхода. Обещают, что теперь до основной цели можно будет добраться кучей разных способов, а также упомянули на официальном форуме, что Сэм сможет выполнять и некие вторичные, необязательные задания.

Сильно сомневаюсь, что в этом плане Splinter Cell 3 сможет тягаться со свободой Thief 3, но благородные порывы монреальцев радуют.

Как обычно в таких случаях, нас стращают практически совершенным ИИ, который будет "запоминать" все странные события, творящиеся вокруг, и делать соответствующие "выводы". Надеюсь, что теперь противники не станут раз за разом кричать "Показалось!", а будут по-настоящему поднимать тревогу, повторно услышав подозрительный шум из одного и того же темного угла. Судя по ролику, в котором я увидел, как террорист в ответ на разбитую лампочку мужественно распалил световую шашку и бросил ее в подозрительный угол, этим обещаниям можно верить.

Вышедший в прошлом году Splinter Cell всех шокировал своей практически совершенной графикой. В Pandora Tomorrow она все еще была неплоха, но уже ниже среднего. Поэтому было понятно, что если не совершить маленькую революцию, то третья часть будет всего лишь третьей — игрой хорошей, но визуально устаревшей. Ролик, показанный на E3, демонстрирует очень красивую и натуральную игру света и тени, блеск металлизированных поверхностей, преломление света в струях падающей воды, дымовые завесы, впечатляющие взрывы и т.д. и т.п.

Кстати, окончательное название игры все еще находится на обсуждении, но если судить по заявлению ответственных лиц на официальном форуме, на данный момент уже зарегистрирована торговая марка Splinter Cell: Chaos Theory. Неплохое название: угрожающее и непонятное. До сих пор неизвестно ничего касательно завязки и сюжета. Будет ли конфликт крутиться вокруг похищенной атомной бомбы или группы революционеров, решивших свергнуть власть в какой-либо стране, — неизвестно. Можно лишь делать предположения...

Ждать SC3 осталось совсем недолго. Если разработчики сдержат свое слово, если работа не будет прервана из-за досадных природных катаклизмов, если злобные хакеры не похитят треть, а то и половину программного кода, если разгневанные жители Северной Кореи не подадут в суд, то новое свидание с Сэмом Фишером состоится уже на рождество 2004 года.

Ну что ж, осталось скрестить пальцы и показывать языки хмурым консольщикам, поскольку UbiSoft осчастливит их этой игрой намного позже гордых PC'шников.

**Lockust, lockust@tut.by**

**На прошедшей выставке E3 SC3 получил сразу две престижные награды: Best PC Game и Best Action/Adventure Game. Таким образом, за бортом остались: Half-Life 2, Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth, Rome: Total War, Sims 2 (первая номинация) и Prince of Persia 2 вместе с Resident Evil 4 (вторая). У кого-нибудь еще остались сомнения, что SC3 будет хитом?**

BEST OF E3 2004



**виртуальные радости**
Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 234-44-76, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13. Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

E-mail: vr@nestormedia.com.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора.


Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Компьютерная верстка Александра Воронецкого.

Подписано в печать 05.07.2004 г. в 18.00. Тираж 27336 экз. Цена договорная. Отпечатано с диапозитивов заказчика в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, Минск, пр-т Ф. Скорины, 79. Заказ № 3992.